CLUB Nintendo®

CONOCE A:

KEN GRIFFEY JR's Winning Run

MAS TIPS DE:
DOOM
SUPER MARIO RPG
KIRBY'S BLOCK BALL
SCOOBY DOO

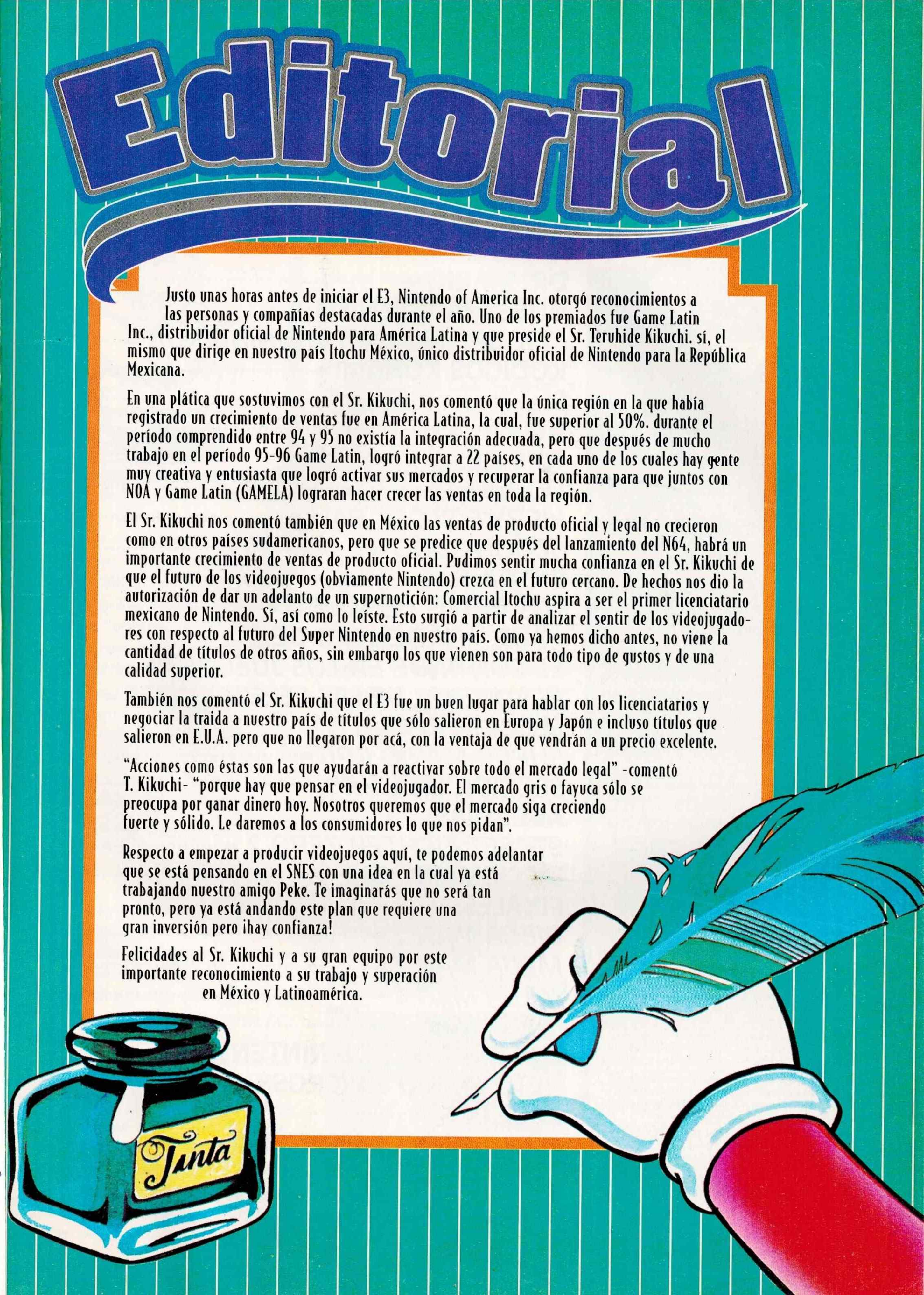
ENTREVISTA CON
DARREN SMITH

INCLUYE EL COMIC
STREET FIGHTER II

ARCADIAS:
STREET FIGHTER ZERO 2

0 10722 85658 8 08

Año 5 No. 8
Precio $12.00 M.N.



Editorial

Justo unas horas antes de iniciar el E3, Nintendo of America Inc. otorgó reconocimientos a las personas y compañías destacadas durante el año. Uno de los premiados fue Game Latin Inc., distribuidor oficial de Nintendo para América Latina y que preside el Sr. Teruhide Kikuchi. sí, el mismo que dirige en nuestro país Itochu México, único distribuidor oficial de Nintendo para la República Mexicana.

En una plática que sostuvimos con el Sr. Kikuchi, nos comentó que la única región en la que había registrado un crecimiento de ventas fue en América Latina, la cual, fue superior al 50%. durante el período comprendido entre 94 y 95 no existía la integración adecuada, pero que después de mucho trabajo en el período 95-96 Game Latin, logró integrar a 22 países, en cada uno de los cuales hay gente muy creativa y entusiasta que logró activar sus mercados y recuperar la confianza para que juntos con NOA y Game Latin (GAMELA) lograran hacer crecer las ventas en toda la región.

El Sr. Kikuchi nos comentó también que en México las ventas de producto oficial y legal no crecieron como en otros países sudamericanos, pero que se predice que después del lanzamiento del N64, habrá un importante crecimiento de ventas de producto oficial. Pudimos sentir mucha confianza en el Sr. Kikuchi de que el futuro de los videojuegos (obviamente Nintendo) crezca en el futuro cercano. De hechos nos dio la autorización de dar un adelanto de un supernotición: Comercial Itochu aspira a ser el primer licenciatario mexicano de Nintendo. Sí, así como lo leíste. Esto surgió a partir de analizar el sentir de los videojugadores con respecto al futuro del Super Nintendo en nuestro país. Como ya hemos dicho antes, no viene la cantidad de títulos de otros años, sin embargo los que vienen son para todo tipo de gustos y de una calidad superior.

También nos comentó el Sr. Kikuchi que el E3 fue un buen lugar para hablar con los licenciatarios y negociar la traida a nuestro país de títulos que sólo salieron en Europa y Japón e incluso títulos que salieron en E.U.A. pero que no llegaron por acá, con la ventaja de que vendrán a un precio excelente.

"Acciones como éstas son las que ayudarán a reactivar sobre todo el mercado legal" -comentó T. Kikuchi- "porque hay que pensar en el videojugador. El mercado gris o fayuca sólo se preocupa por ganar dinero hoy. Nosotros queremos que el mercado siga creciendo fuerte y sólido. Le daremos a los consumidores lo que nos pidan".

Respecto a empezar a producir videojuegos aquí, te podemos adelantar que se está pensando en el SNES con una idea en la cual ya está trabajando nuestro amigo Peke. Te imaginarás que no será tan pronto, pero ya está andando este plan que requiere una gran inversión pero ¡hay confianza!

Felicidades al Sr. Kikuchi y a su gran equipo por este importante reconocimiento a su trabajo y superación en México y Latinoamérica.



DR. MARIO → 03

NUESTRA PORTADA:

KEN GRIFFEY JR'S WINNING RUN → 08

KODIGOS KONAMI → 10

SI → 14

NO → 15

TIPS DE:

DOOM → 16

KIRBY'S BLOCK BALL → 44

SCOOBY DOO → 36

EXTRA → 23

LOS RETOS DE MARIO → 29

¿QUE HAY DENTRO DE...

EL CONTINUE EN LOS JUEGOS? → 30

EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES → 34

SECCION RPG:

SUPER MARIO RPG → 46

SECCION DE #'S → 60

ARCADIAS:

STREET FIGHTER ZERO 2 → 62

DICCIOMARIO 64 → 64

FINALES:

MEGA MAN 2 → 70

MEGA MAN 3 → 71

MEGA MAN 4 → 72

MEGA MAN 5 → 74

LOS GRANDES DE NINTENDO → 78

RETO MARIO'S PICROSS → 79

RESET → 80

COMIC STREET FIGHTER II → 81

Envíanos tus cartas a
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año V #8 Agosto 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
J. Carlos González
INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Victor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruíz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocío Campo,
María Elena Domínguez,
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayté Flores

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Dr. MARIO®



¿Mi país es elegible para suscripciones a su revista? Ya que comprarla aquí tiene sus desventajas porque en los puestos de venta se vende como pan caliente, los números disponibles llegan con 2 ó 3 meses de retraso y no es la "original" revista mexicana muy completa sino la edición chilena que viene más corta.
Yo escribí esto preguntando a Nintendo Power y me respondieron que debía contactar a Game Latin quienes me dijeron en una carta que no podría suscribirme a la revista mexicana. Ojalá puedan ayudarme

La Paz, Bolivia

Efectivamente no es posible (por cuestiones legales, de exportación, económicas y demás) suscribirte a la edición mexicana, sin embargo te tenemos excelentes noticias. En el E3 de los Angeles estuvimos hablando con Felipe García Huidobro, responsable de la edición chilena y arrancamos un plan para proveer la información con más oportunidad para nuestras revistas hermanas sudamericanas y que pueda también tener un sello más propio en sudamérica. Esperamos que en muy poco tiempo veas este cambio positivo. Game Latin, único distribuidor oficial en tu país y muchos otros sudamericanos está muy interesado en que puedas contar con esta información veraz, completa y oportuna.

◆

Si ustedes quieren tener más lectores (femeninos) ¿por qué no hacen un concurso de "Mr. Club Nintendo" o "Chico Nintendo" con personajes como Kyo, Kusanagi, Terry Bogard, Ken, Ryu, Guy, etc.
Su lectora # 1
"Yuri Sakazaki"
La Paz, Baja California Sur

***Créenos que el hacer el concurso de Miss Club Nintendo fue una carga inmensa de trabajo para varias personas del equipo.
Estamos ya pensando el siguiente concurso de aniversario para que no nos distraiga tanto y sea atractivo para los lectores, sin embargo y siguiendo tu idea si las lectoras quieren votar, pero SOLO LAS LECTORAS, nos encantaría que votaran. Bien vale la pena trabajar extra si se integran más lectoras.
Favor de no votar ni por Axy, ni por Spot, ni por Pepe, ni por Gus pues la llevan robada.
Ultimamente como que han escrito más de la Paz.***



◆

En la revista año 5 # 4 pág. 66 se equivocaron al poner el título de JAGO en los movimientos de Tusk.
Se despide su lector No. 9876543210
Cesar Jairo Martínez Isaías
Jorge Alfonso Isaías Rojas
México, D.F.

***Eso fue lo de menos. Lo grave fue el error de la revista año 5 # 6 que se adelantó una sección del " lomo" y que hará que Mario se vea bizco. Lo más seguro es que el número de diciembre lo hagamos con la sección que faltó para que ahí lo intercales. Mientras tanto aquí encontrarás, en tu revista interactiva un lomo recortable para que le pidas prestada a tu Mamá un Vanidades o Marie Claire y se lo pegues al lomo mientras sale nuestro número de diciembre.
Como tú recordarás el año 95 también tuvimos otro error en el lomo, pero comprende que estamos innovando. Trataremos otros 7 años y si seguimos equivocándonos dejaremos de poner dibujos en el lomo.***

◆

En el rompecabezas que se formará este año en los lomos de las revistas serán Mario y Diddy ¿no?

Mario Sánchez Sansores
Cd. Victoria, Tamaulipas

Casi

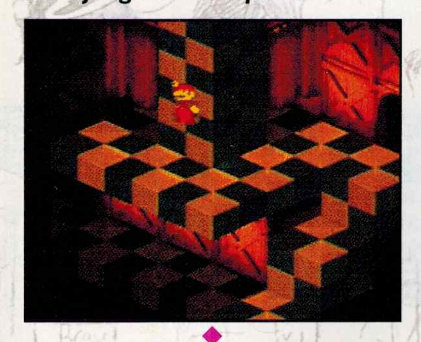
◆

¿Es cierto que Super Mario RPG es de 128 megas comprimidos en un cartucho de 32 megas?
Se despide su virtual amigo y ultra lector.
Carlos Daniel Borrego R
Pachuca, Hidalgo

Eso de los megas y la com-

RECORTA AQUI
RECORTA AQUI

presión como que no dice mucho. Hay juegos con muchísimos megas desperdiciados y otros todo lo contrario. En el caso de este título si tuviera scroll libre en lugar de ir seleccionando un escenario a la vez hubiera requerido mucha memoria más. El caso es que hay tantos trucos y técnicas nuevas que hemos visto que aún a los programadores cuando se les pregunta de la compresión les es difícil precisar de cuántos megas hubiera sido su juego sin comprimir.



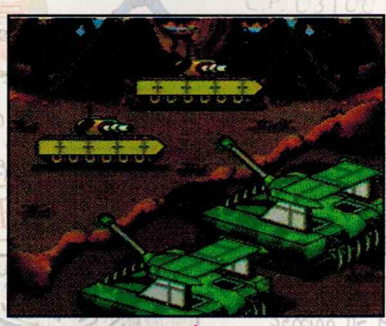
◆

¿Hay alguna nueva compañía que haga cartuchos para SNES?

Jesus Gerardo Galaz

Hermosillo, Sonora

La más nueva es Advanced Productions con 2 juegos: War 2410 y Zanex The Revolution.



◆

¿Podrían dar una lista de los juegos RPG que se pueden adquirir en México?

Sigan creciendo como hasta ahora.

LEONEL JIMENEZ DAMIAN

Huixtla, Chiapas

Realmente son muy pocos los que en forma oficial han llegado a nuestro país. Esperamos que a través de Nintendo Europa puedan llegar algunos buenos títulos clásicos como Illusion of Time, un juego que en España vendió tantos cartuchos como Donkey Kong Country 2 y que marcó una nueva era porque allá se están traduciendo los juegos que Nintendo España recomienda.

Te mantendremos informado.

◆

El juego de KI se podrá jugar con el control que trae incluido el sistema? Porque no creo que la unidad de botones C pueda utilizarse como puños y patadas.

Ramiro gomes P.

Juan José Silva Hdz.

Tonalá, Jalisco

Ya explicamos antes que la unidad de botones C, no siempre se utilizará para cambiar de perspectiva. Ya jugamos KI64 y no ocasiona ningún problema.



◆

¿Por qué hasta el momento Capcom no figura en el Dream Team? Como la política de Nintendo dice que el N64 sólo tendrá títulos exclusivos para el sistema y no adaptaciones ¿podría significar el adiós a una gran compañía que junto con Square Soft y Konami es de las mejores?

Renegado

Chihuahua, Chihuahua

En el Dream Team figuraron compañías únicas en su especialidad o sumamente destacadas. No queremos decir que Capcom no sea una gran compañía, pero la experiencia y penetración de Williams en el mercado de arcadias era mayor. Tampoco significa que estas 3 exitosas compañías no estén ya trabajando en el N64. De hecho en una entrevista que tuvimos con Capcom y Konami nos aseguraron que sus matrices (en Japón) ya trabajaban en sus proyectos secretos para este sistema. Respecto a Square y para de paso responderle a Jesús Antonio Inzunza de Guamuchil, Sinaloa, a Fernando Corral Zermeño de Lagos de Moreno, Jalisco y a Roberto Villagrana del D.F., no se sabe oficialmente sus planes. Sus R.P.G.'s a diferencia de cualquier otro tipo de juegos, no requieren gran velocidad, sino capacidad de almacenamiento.

Creemos que ellos esperarán el Disk Drive del Nintendo 64 para lanzar algún R.P.G., pero sólo son conjeturas nuestras.

◆

En Zelda Link's Awakening al poner el nombre de Zelda en un archivo de juego se oye diferente tono de música ¿acaso esto afecta en algo al desarrollo del juego?

Su lector número CIN-CUENTA

Isaac Lucio Cruz

H. Matamoros, Tamaulipas

No hemos visto algún otro cambio en el juego además de la música. Tal vez ya lo sabías pero en el primer Zelda de NES cuando haces eso te manda al segundo reto.



◆

Hagan secciones como SI y NO pero de respuesta corta, por ejemplo: ¿Cuántos controles traerá el N64?

UNO

Se despide uno de sus lectores No. 1

Daniel Ríos Ramírez.

Toluca, Edo. de México

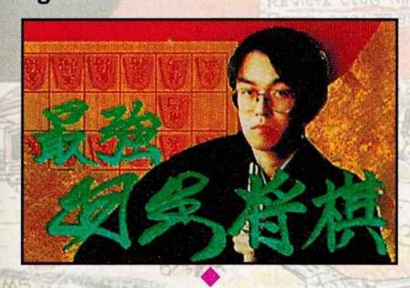


◆

En una revista norteamericana Howard Lincoln comentó que en el lanzamiento del N64 se lanzarían Mario 64, Pilotwings 64 y un juego de ajedrez llamado Habu Shogi. ¿Podrían averiguar todo acerca de este juego?, ya que yo además de ser videojugador enloquezco por el ajedrez ¿se imaginan? Con todo el poder del N64 en cuanto a sonido, gráficas, memoria RAM, etc., etc., este juego debe estar sensacional.

Dr. Marco Antonio Gordillo
Ecatepec, Edo. de Méx.

Te tenemos 2 noticias, una mala y la otra peor. Primero la peor: este juego no es de ajedrez, aunque sí de estrategia. Efectivamente utiliza todo el poder del N64 en crear una inteligencia artificial impresionante, porque en gráficas, como ves en la foto, no invirtieron ni tantito, pero lo malo es que no llegará a América.



Tal vez no se les había ocurrido pero ¿creen que sea posible conectar el Virtual Boy al Aura Interactor? Imagínense unir un sistema de sonido y vibraciones con un sistema que concentra toda tu atención en un modo de juego tridimensional.
Ahora imagínense el Virtual Boy, el Aura y el Nintendo 64!

Enrique Toriyama González
Guadalajara, Jalisco

Nosotros no contamos con el Interactor, aunque por lo que recordamos no sería fácil conectarse pero tampoco sería imposible. Se necesitaría un adaptador de la salida de audio.

Respecto a conectar el Virtual Boy y el Nintendo 64, ya se lo preguntamos a Gumpei Yokoi en nuestro pasado viaje a Japón y nos comentó que técnicamente sí es posible, aunque todavía no adelantó sobre algún plan para esto.



Me dijo un amigo que en Killer Instinct de arcadia cuando Orchid se convierte en sapo, luego se convierte en un peleador verde ¿es cierto?

J. Antonio Dionisio Rodriguez
Córdoba, Veracruz



y


Lo que tu amigo vio fue un bug que estuvo en una versión del primer Killer Instinct. Después de convertir al oponente en sapo, se veían unos gráficos "basura" del personaje derrotado combinados con el verde del sapo, pero no era un nuevo peleador.

¿Por qué en la revista año 5 # 6 pag. 7 sale una foto de Shigeru Miyamoto presumiendo jugadas en Mario RPG si el control que él tiene no es de Super Famicom sino del Nintendo 64

Emiliano Arraga Silva
Aguascalientes, Aguascalientes

Efrén Menchaca García.
Monclova, Coahuila

GUERRERO MONTES JAIME
México, D.F.

Ricardo Galindo
Puebla, Puebla

Jacobo Orenday Franco.
Aguascalientes, Aguascalientes

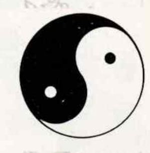
Fue una equivocación. El tomó el control del N64 y estaba jugando un prototipo de Super Mario 64 pero por ser genio se le perdona la equivocación.

Dijeron que el Mario RPG posiblemente fuera en español. Díganme qué pasó

Zero
Acapulco, Guerrero

Por nosotros no paró, pero la evaluación de Nintendo y Square fue que no valdría la pena el costo de traducción para la pequeña cantidad que se compra oficialmente en latinoamérica.
Creemos que en poco tiempo, y con el esfuerzo de GAMELA (Game latin) junto con Itochu esta percepción que tienen cambiará para bien de los videojugadores latinoamericanos.

¿Que significa este símbolo?



Federico Archundia Papacetzi
Tlaxcala, Tlaxcala

YIN-YAN. En la filosofía china son dos grandes principios opuestos a fuerzas opuestas. De su equilibrio depende todo el universo.

Respecto a que el N64 se podrá conectar a internet, quiero saber si tendremos que suscribirnos a alguna compañía.

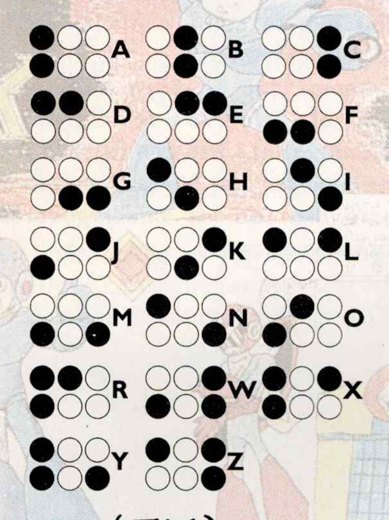
ABELARDO TEJERO
Tlalnepantla, México

Cuando vimos a Peter Main y a Howard Lincoln, les preguntamos

más a cerca de este accesorio del N64 y nos contestaron que todavía es muy temprano para dar información sobre él, pero sí nos aseguraron que viniendo de Nintendo, podemos pensar que será superior a lo normal. De último minuto nos llegó una información muy interesante que podrás leer en la sección "Extra".

◆

Creo que es un poco tarde pero ¿sabían que en Killer Instinct de arcadia puedes poner récord sin mover la palanca? Sólo hay que presionar los botones adecuados para cada letra. No tengo todo el abecedario pero espero lo publiquen ya que ninguna revista habló de esta forma de poner récords. Los botones "sólidos" son los que deben presionarse al mismo tiempo cuando esté la pantalla donde anotas tus récords



(JAG)
Juan Manuel Gómez López
Guadalajara, Jalisco

Nunca es tarde para un descubrimiento como éste. Saludos y gracias a tu Club.

◆

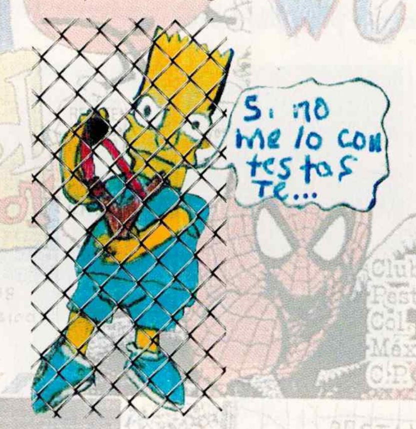
Una noticia para los que tengan parabólica: los viernes a las 11:30 de la noche en el T14 pasan la caricatura de Mega Man.
Atentamente YO

Leticia Valdés Cerda.
Saltillo, Coahuila

Mega naste la información.

◆

Quisiera que me informaran en la revista los fatalities, babalities, friendships, animalities, de todos los nuevos personajes de Mortal Kombat 3 Ultimate.
Se despide su amigo



José salvador Murgia Frégoso
Guadalajara, Jalisco

En este caso quisimos esperar al juego de SNES que por cierto saldrá a la venta en octubre. Perdón que hayamos puesto una red sobre tu dibujo pero fue por nuestra propia protección.

◆

¿Es cierto que se está haciendo un videojuego del chupacabras en Nueva York?
Se despide su lector zb^3

MARIO FERNANDO V.
Hermosillo, Sonora

Alexéi Oliva "Blackheart"
México, D.F.

En el periódico "El Norte" de Monterrey se publicó un reportaje del Chupacabras y se dijo que ya se está programando un videojuego sobre él ¿Saben algo de esto?

EUNICE FRÍAS BELTRÁN
Monterrey, Nuevo León

Humberto Plasencia
Monterrey, N. L

No sabemos sobre esto pero definitivamente no sería para formatos de Nintendo.

◆

Antes que nada, y para no darme todos los créditos, porque yo sé que a ustedes no los engaño tan fácilmente, este no es en sí "Mi" descubrimiento, sino de un chavo que tiene su Home Page en Internet, este truco está SUPER ("si es que sale"), ya que no he tenido la fortuna de jugarlo. Les pido que lo comprueben el truco es para STREET FIGHTER ZERO 2 para pelear contra Sheng Long...
Su lector (desde el primer número) y siempre seguidor. Lector #777



México, D.F.

Nosotros también vimos en una pagina de Internet el truco que mencionas, pero lo checamos y no sale; le mandamos al responsable de la pagina un E-Mail para saber qué onda con el truco y nunca respondió. La verdad no creemos que sea verdad ya que nosotros tuvimos acceso a los diálogos originales del juego en español, por lo cual nosotros ya sabíamos qué personajes tenía, y nunca vimos un diálogo de Sheng Long, pero claro que como esto es un truco, tal vez Capcom no mostró toda la información; por otro lado te diremos que hay tres trucos de este estilo: son para sacar a Dhalsim y a Zangief de SSF II Turbo y a Evil Ryu. Estas claves que están en Internet sólo funcionan para la versión americana Street Fighter Alpha 2 (y no para el Street Fighter Zero 2 que es el juego que oficialmente se distribuye en México). En cuanto tengamos las claves para SFZ2 las publicaremos.

◆

Me dijeron que ya venden el Nintendo 64 japonés de fayuca en $ 7,500.⁰⁰ quiero que me aconsejen si lo compro o me espero.

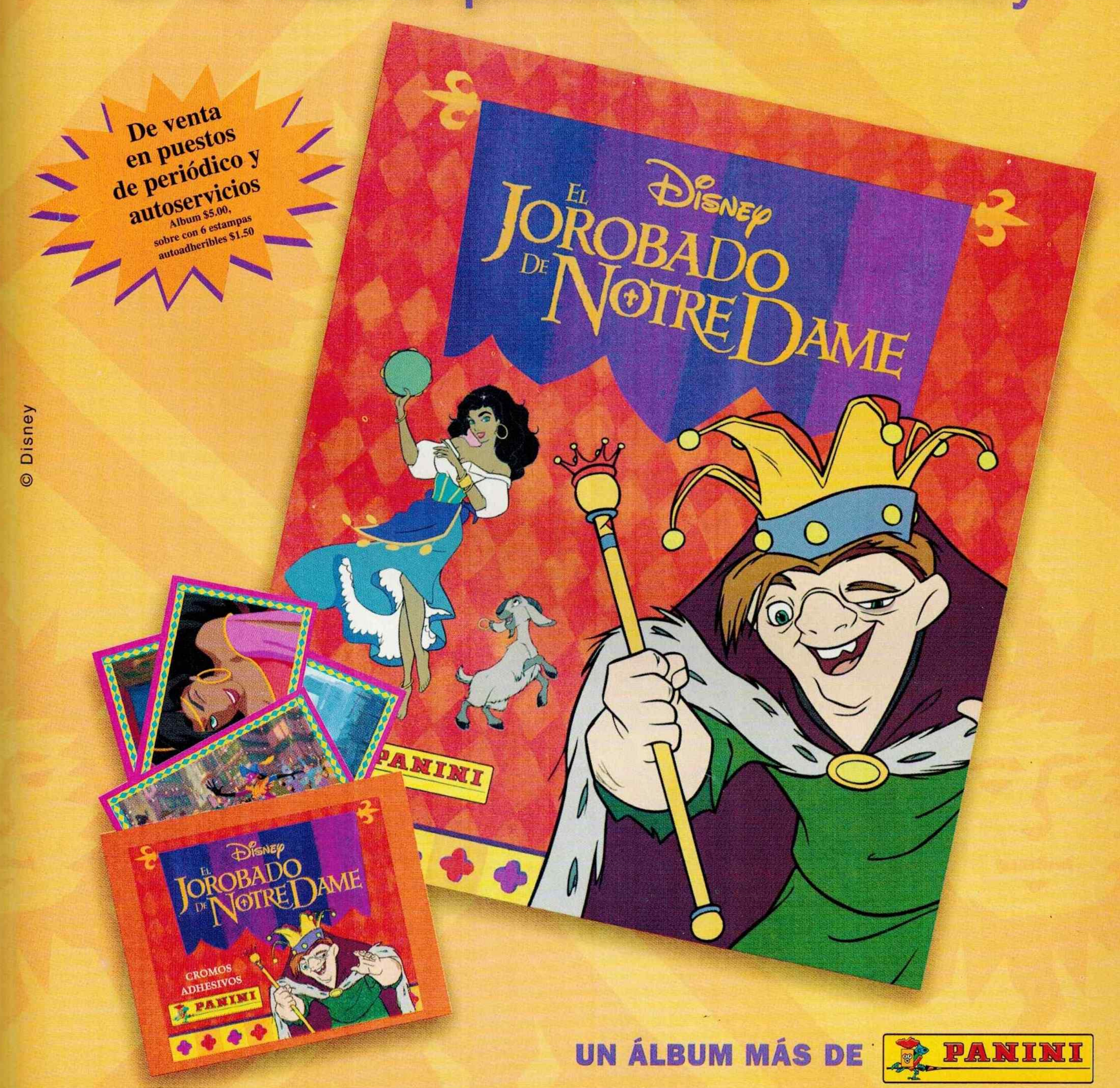
Edgar Ramirez Parra.
México, D.F.

Sí, han llegado N64 japoneses a México pero además de que lo dan muuuuy cao, al parecer no aceptará cartuchos americanos y tiene diferencia en el voltaje.

◆

¡Únete al festival!

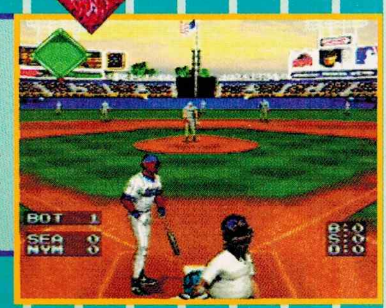
Colecciona las estampas de la nueva película de Disney.

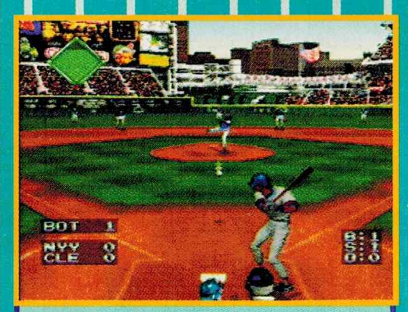


KEN GRIFFEY JR's Winning Run

NUESTRA PORTADA

Si eres un aficionado al Baseball habrás notado que en el último año no salieron muchos juegos basados en este deporte, pero afortunadamente Nintendo ha lanzado un juego (programado por Rare) protagonizado por Ken Griffey Jr. Y este juego es de lo mejor que se haya visto para este deporte en el SNES. Una de las primeras cosas importantes a notar, es que aquí encontramos a todos los equipos de la liga profesional de Baseball en sus dos divisiones: la Americana y la Nacional, así que podrás elegir sin mayor problema a tu equipo favorito.



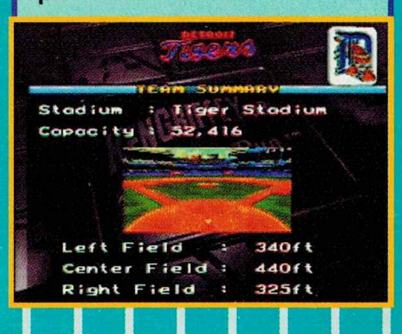


Básicamente, en este juego tenemos dos tipos de vistas: la del bateador que es la que tienes cuando estás al Bat o lanzando y la del campo que es cuando la pelota ya ha sido bateada. El modo de juego dentro de cada característica es muy sencillo de aprender.



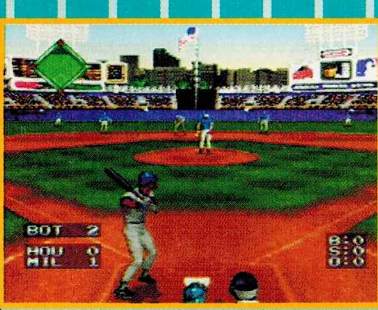


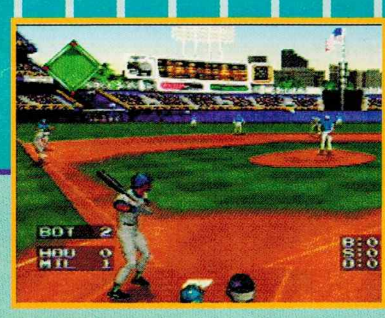
Además de estar todos los equipos, otra de las características relevantes de este juego es que también están todos los estadios, y en algunas de las opciones de juego podrás checar datos importantes tanto del estadio como del equipo al que te vas a enfrentar





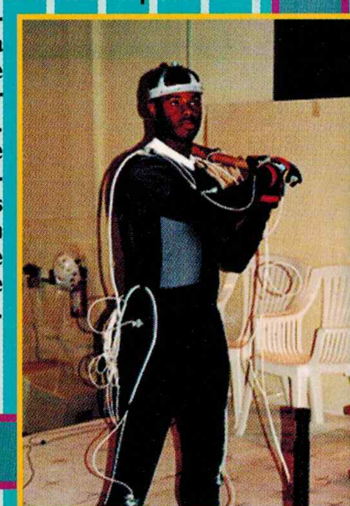
Antes de iniciar a cada partido podrás entrar a una pantalla de opciones, ahí puedes cambiar Cada que termina una entrada, puedes checar una pantalla en la que aparece tu Score, el Pitcher y los bateadores que siguen, tal como sucede en un encuentro normal de Baseball.





Por cierto, algo bastante interesante de este juego, es que cuando estás lanzando y tienes algún hombre en base, podrás checar si está muy adelantado (intentando robarse la base) con los botones L o R. Este efecto está muy bien hecho y ayuda a darle profundidad a la vista del bateador.

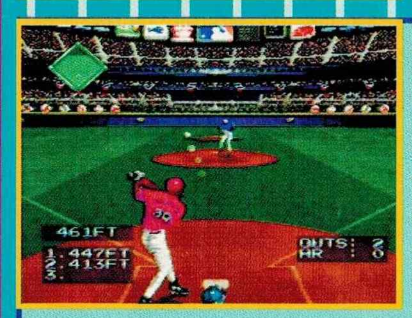
Definitivamente este es un juego muy interesante por todo lo que tiene, como que es fácil de jugar, bastante entretenido y que los gráficos fueron generados con la técnica ACM. Inclusive muchos jugadores profesionales (incluyendo a Ken Griffey Jr.) participaron en la captura de movimiento para darle mayor realismo. Te recomendamos echarle un ojo a este interesante título.





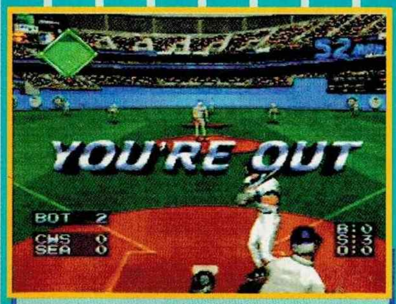
Al estar al bat debes calcular muy bien el momento en el que va a pasar la pelota por la base y así pegarle. Entre más exacto sea tu movimiento, más lejos llegará la bola. Si mueves el control al pegarle a la bola podrás escoger la dirección a la que quieres batear





Por cierto, este juego cuenta con una opción bastante interesante llamada "Homerun Derby". Ahí podrás practicar tus batazos, para que al estar jugando puedas anotar el mayor número de carreras posibles. Te recomendamos que al empezar a jugar cheques esta opción.



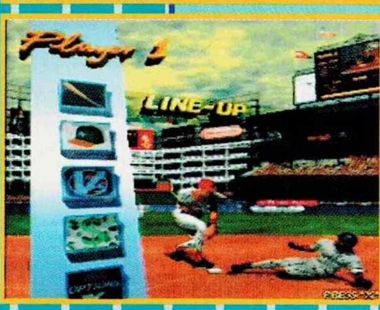


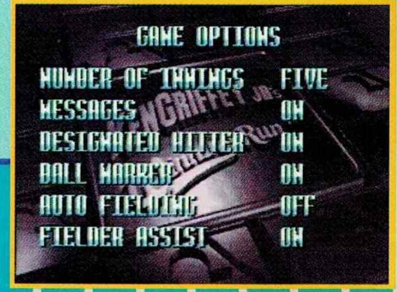
En este juego tenemos exactamente las mismas reglas que se usan en el Baseball profesional (incluyendo la del bateador designado) por lo que no tendrás ninguna clase de problemas pues si eres aficionado, se supone que te las debes saber todas.

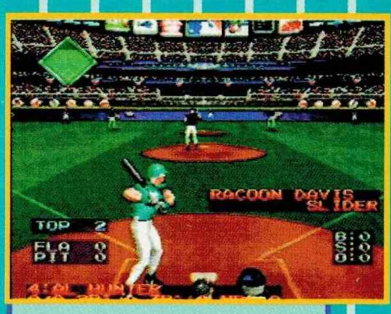


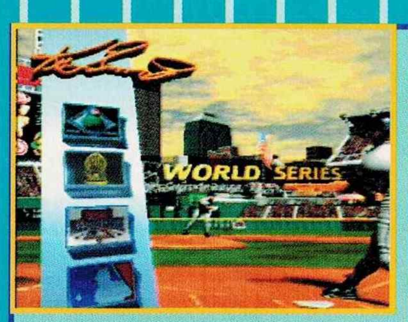
Antes de iniciar a cada partido podrás entrar a una pantalla de opciones, ahí puedes cambiar varias cosas del juego, por ejemplo: tu orden al bat, el pitcher y tu bullpen. Además de esto podrás modificar la duración de un partido y también escoger si quieres que el CPU te ayude a controlar a tus personajes cuando estás a la defensiva.











Este juego cuenta con 4 diferentes modos, para una o dos personas simultáneas. Generalmente en cada uno de estos modos de juego te puedes salvar en un archivo, gracias la bateria (cuando juegas contra el CPU). Así que seguramente no te aburrirás de este título por la gran variedad que tiene.



Al comenzar cada entrada o cada que entre un nuevo bateador, aparecerá una pequeña pantalla en la que verás sus características de él y del pitcher. Esto te ayudará a tomar la decisión correcta en algún mometo especial.

KODIGOS KONAMI

Una de las características por lo que se distingue a la compañía Konami, es por las claves de sus trucos ya que son el típico "arriba, arriba, abajo, abajo, etc." Por lo cual ahora recordamos algunas de estas claves clásicas (recuerda que Ultra Soft antes era una división de Konami por eso verás algunos juegos de esta marca).



GRADIUS
PLAY SELECT
1 PLAYER
2 PLAYERS
TM AND © 1986
KONAMI INDUSTRY CO.,LTD.
LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.

FULL OPTIONS

Utilizando este código obtendrás los poderes para tu nave con todos los **options** en el momento que quieras, pero solo una vez por escena.

Mientras estés jugando, presiona ***START*** para poner pausa y después presiona lo siguiente:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → **BA**

Recuerda que este código sólo funciona una vez por escena.

CONTINUE CODES

Después de perder tu última nave, utiliza este código para continuar jugando en la última escena en donde estabas.

Entonces, después de que tu última nave sea destruida y mientras está sonando la música de Game Over presiona lo siguiente:

↓ ↑ **BABABABA**

Este código es muy difícil que funcione; si la música de Game Over se detiene antes, ya debiste terminar de presionar el código, de lo contrario no funciona. También sólo te sirve una vez por escena.



30 VIDAS

Utiliza este código para comenzar con 30 naves que facilitan tu juego.

En la pantalla donde aparece el título del juego presiona lo siguiente:



→ ← → ← ↓ ↓ ↑ ↑

Después presiona ***START*** y al comenzar tu juego tendrás 30 vidas extras.

30 VIDAS



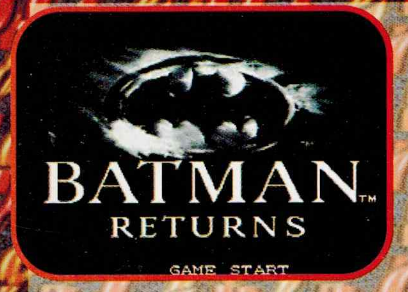
Para comenzar con 30 naves de reserva, en la pantalla donde aparece el nombre del juego presiona lo siguiente:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → **BA**



Después presiona ***START*** para comenzar (o presiona ***SELECT*** y después ***START*** para comenzar el juego con dos jugadores).

Este código no funciona si lo ejecutas cuando la pantalla donde aparece el nombre del juego cambia a la demostración del juego.







9 CONTINUES

Para comenzar con 9 continues en lugar de 3, ve a la pantalla de **Options** e ilumina la palabra ***REST***.

Después en el Control 2 presiona lo siguiente:

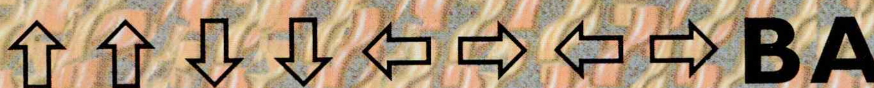
↑ **X** ← **Y** ↓ **B** → **A** ↑ **X**



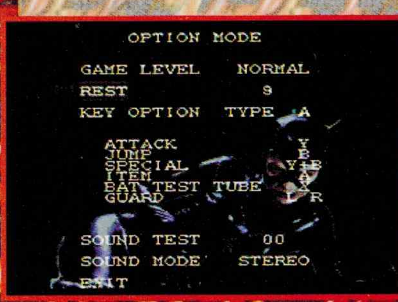
Al presionar X por segunda vez se escuchará un sonido peculiar indicándote que ya entró el código y ahora ya tienes 9 continues.

VIDAS EXTRAS

Con este truco puedes seleccionar 9 vidas; normalmente sólo podrías seleccionar 3, 5 ó 7 vidas. Ve a la pantalla de **Options** e ilumina la palabra ***REST***. Después en el Control 2 presiona lo siguiente:



↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → **BA**



Escucharás un sonido peculiar indicándote que ya entró el truco, ahora utiliza el control 1 y aumenta a 9 vidas.



ADQUIERE EL TUYO









Los siguientes paquetes de Game Boy Básico de Colores + Cartucho Wario Blast, incluyen el Cable Link, Audífonos y Cartucho Limpiador (Cleaning Kit).









Y PROXIMAMENTE PODRAS DISFRUTAR DE MAS DE 50 NUEVOS SUPER-HITS

Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo

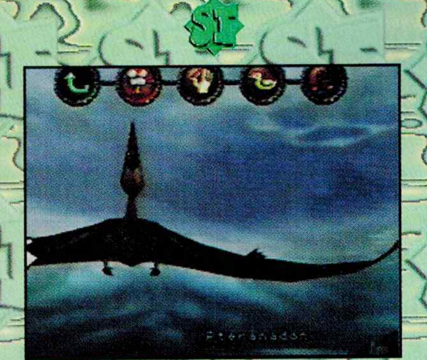


A las secciones SI y NO después de cada pregunta ponen SI, SI y SI. Quiten eso, los lectores sabemos que siempre será SI en la sección SI y NO en la sección NO. Así podrán poner más cartas ahí ¿le entienden?

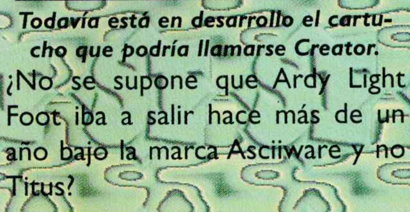
Daniel Ríos Ramírez
Toluca, Edo. de Méx.

¿El Nintendo 64 contará con algún cartucho para dibujar?

(Komori)
Monterrey, N.L.



Todavía está en desarrollo el cartucho que podría llamarse Creator.



¿No se supone que Ardy Light Foot iba a salir hace más de un año bajo la marca Asciiware y no Titus?

Xavier García Court-Payen
Acapulco, Gro.

¿El N64 podrá generar gráficas como Toy Story?

TANIA[64]
México, D.F.

Si se han fijado los aparatos de CD al poner un juego comienza la presentación y te sorprende, pero cuando comienza el juego tarda mucho en cambiar y no es la gran cosa; lo mejor es que el juego te sorprenda. Yo creo que es lo que el N64 está preparando.

"MISA"
Guadalajara, Jal.

¿El KI del Nintendo 64 tendrá mejor calidad de gráficas que el de Arcadia?

Renegado
Chihuahua, Chih.

No me importa cuántas cartas hayan llegado diciendo lo mismo, sé que como todo ser humano cometen errores y se nota que le echan ganas a la revista pero Jago no es el título para Tusk en la revista año 5 # 4 pág. 64. Se equivocaron de a feo.

EAM
México, D.F.

He leído que muchos lectores están desesperados por la salida del N64, pero yo digo que si ya tienen el dinero, sigan ahorrando para el otro control o más cartuchos. Yo estoy haciendo eso,pero si lo vuelven a cambiar, eso sí es para...

Juan Daniel Estrada E
Cuernavaca, Mor.

¿Podrían decirme el frienship de Cage en MK2? Por favor, es el único que me falta.

Rosendo Vega Aispuro
Tijuana, B.C.

↓ ↓ ↓ + X

En KI de GB dice Jago .V. Orchid en vez de Jago VS. Orchid o sea que le falta la "s". Su fiel lector

"Sabretoons"
México, D.F.



¿Habrá secuela de Kirby para SNES?

TANIA[64]
México, D.F.



¿Hay planes de Takara para sacar King of Fighters 95?

SHANG TSUNG
México, D.F.

¿Saldrán los KOF 94 y 95 para SNES?

Paulo Cesar León
Atotonilco, El Alto

Me gustaría saber si al terminar el DKC en menos de una hora y teniendo el 101% hay un final diferente al que comúnmente sale. Quiero saber si es cierto para esforzarme, pues mis amigos me dicen que salen imágenes en 3D.

Hugo Soto Peña
Estado de México.



¿Todas las cartas que llegan las ponen en la revista?; ¿Hay cartas que ni siquiera las llegan a leer?

IVAN BRONDO MONROY
México, D.F.

¿En el taller de Luigi me pueden arreglar un Famicom?

Ivan Bojórquez S.
México, D.F.

¿Por favor díganme si hay planes para sacar la secuela de T.M.N.T. Tournament Fighters?

Roque A. Frikas A.
Guamuchil, Sin.

A las secciones SI y NO después de cada pregunta ponen SI, SI y SI. Quiten eso, los lectores sabemos que siempre será SI en la sección SI y NO en la sección NO. Así podrán poner más cartas ahí ¿le entienden?

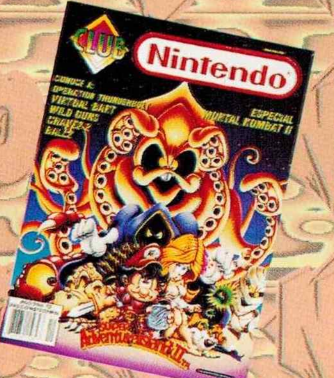
Daniel Rias Ramírez.
Toluca, Edo. de Méx.

Se equivocaron en mis récords. Yo ni siquiera he jugado World Heroes II y no me pusieron en uno, Super Star Soccer ni SFII Turbo ¿Tienen algo que decir en su favor?

IVAN FRANCISCO LIZARRAGA P.
Guadalajara, Jal.

Por favor indíquenme el año # de revista en que publicaron los fatalities de Mortal Kombat II.

Alejandro Hernández Glez
Edo. de Méx.



A NO 3 NO 10

¿Es cierto que en Super Mario World sale Bowser Jr. con un secreto o clave?

Iván Didier Hernández
Tijuana, B.C.

¿Ya descubrieron algún Sho Ryu Ken en MMX3?

MIGUEL ANGEL URIEGAS BAZAN.
Edo. de Méx.

El truco de KI de la sección Club Killer Instinct en la revista año 5 # 4 ¿no puede descomponer el SNES?

Ricardo Váquez Ortega
México, D.F.

Un amigo dice que en mayo le regalaron ya el N64 ¿es posible?

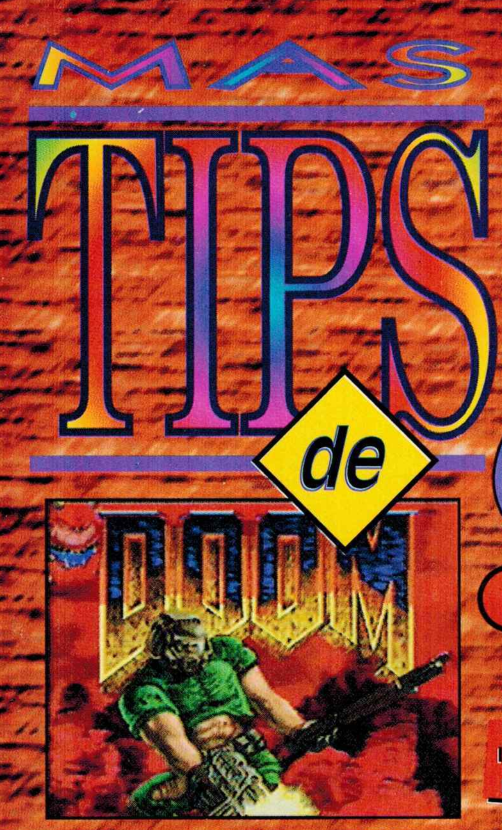
Jose Luis Villalobos L.
Guadalajara, Jal.

Cuando el Nintendo 64 salga en América ¿ya podremos jugar Mario Kart R y Wave Race anunciados para junio o julio?

Marco Muñoz Calderón
México, D.F.

El stick direccional de Nintendo 64 ¿tendrá riesgo de chisparse o romperse fácilmente? porque lo veo como muy frágil.

Juan Daniel
Cuernavaca, Mor.



Perdón, perdón, perdón. Tú sabes que no fue nuestra intención dividir esto en tres partes pero ya viste todo lo que trajimos del E3, además... bueno, olvidémonos mejor de los pretextos que seguramente no quieres leer y ahora sí, terminemos con las escenas restantes de Inferno.
Pero antes, y como si se tratara de manda, aquí están los movimientos del sargento Joe, para que sepas qué puedes hacer y qué no se puede.

- Haces movimientos laterales (L R)
- Activa puertas y abres pasajes secretos (A)
- Cambias de arma (X)
- Mueves al Sargento Joe
- Disparas tus armas (Y)
- Activas el Auto-Map (SELECT)
- Pausa/pantalla de opciones (START)
- Si lo mantienes presionado el personaje corre (B)

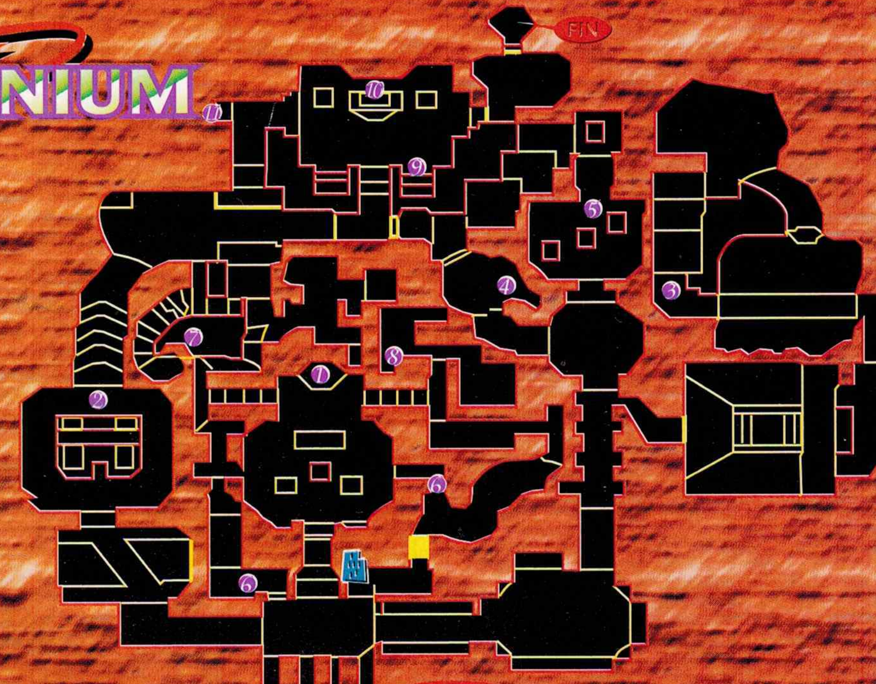
Así están indicadas las tarjetas en los mapas

Tarjeta Roja | Tarjeta Amarilla | Tarjeta Azul

INFERNO

PANDEMONIUM

Este nivel es bastante largo si lo quieres recorrer por completo, pero si lo quieres hacer fácil lo único que tienes que hacer es ir por la llave azul y dirigirte a la salida (Sí, así de fácil). Ahora que si quieres buscar todo lo que hay aquí-incluyendo el arma- checa nuestros tips.





En este punto (1) activa el cráneo que está en la pared para que baje un pilar y obtengas un "Shotgun".

Antes que cualquier cosa te recomendamos venir a este punto (2) para que desde que aquí elimines a un Baron of Hell, ya que desde este punto es más fácil que si lo quisieras hacer desde otro lado.



HOUSE OF PAIN

Checa en esta pared (1) para encontrar un cuarto secreto con armas (muy útiles en este nivel).

Para que puedas entrar sin mayor problemas al transportador que está en el punto (2) elimina a los enemigos desde la ventana que está en el punto (3). Este cuarto cuenta dentro del porcentaje de "Secrets".

FIN

PRINCIPIO

ESTE NIVEL CONTINUA EN LA SIGUIENTE PAGINA

En este punto (3) activa el Switch para que suba una base en la que hay un par de enemigos para que los elimines de lejos. Ten cuidado de no caer ahí porque te bajarán bastante energía.

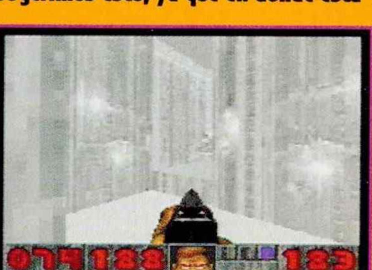


Dentro de esta piscina (4) hay una "Chaingun" la cual tendrás que tomar, pues cuenta como un secreto aunque la veas desde la ventana que hay ahí.



Ten cuidado porque aquí (5) aparece un Baron of Hell.
Aunque no es ningún problema llegar a los puntos marcados con el número (6) debes pasar por ahí, ya que además de que obtendrás armas e Items cuentan para el porcentaje de "Secrets".
Cuando llegues aquí (7), además de encontrar a un par de enemigos que debes eliminar rápidamente encontrarás un item llamado "Invulnerability"; cuando lo tomes la pantalla se volverá blanca y no recibirás daño alguno por algún tiempo; en esta forma te recomendamos dirigirte al punto (8) para que tomes el arma BFG9000. Te sugerimos esto, ya que en donde está el BFG9000 hay un lago de lava y con esto evitarás ser dañado aunque no verás muy bien que digamos (puedes guiarte por el mapa).





Checa esta pared (9) para encontrar un cuarto secreto en el que hay armas, energía y monstruos, así que ten cuidado.
Si te subes al balconcito que está en el punto (10) se abrirá el cuarto que se ve en la foto, ahí encontrarás energía y el "Area Map".



Si activas el Switch que se encuentra en el punto (11) aparecerá una escalera que te llevará a otro balcón en el que encontrarás una Megarmor.

En esta pared (4) hay 3 switchs los cuales debes activar, los dos primeros (de izquierda a derecha) hacen que suban las bases que se ven en las fotos para que así puedas tomar los items (no te recomendamos tomarlos de otra forma pues te quedarías encerrado y te eliminarían las bases), si caminas cerca de los tubos antes de activar los switchs harás que no suban las bases y que por ende no puedas tomar los premios.

Ya que hayas tomado la invisibilidad, te recomendamos ir corriendo hasta este punto (5) pues ahí hay un Baron of Hell y varios Lost Souls y con esto te será más fácil elimi-narlos.

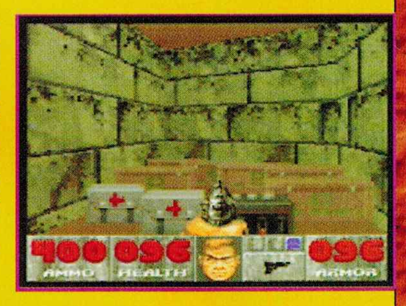


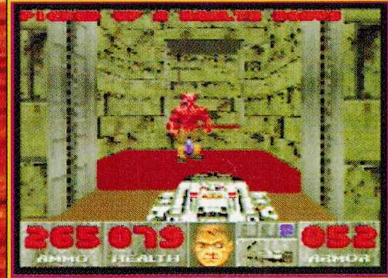
Si caminas por donde está el punto (6) harás que se abra la puerta del cuarto secreto que se ve en la foto y en el que hay algunas armas e items.



En los tres cuartitos a los que puedes entrar desde el cuarto marcado con el número (7) hay cosas que te pueden ayudar mucho, checa esto para que veas que es cierto:

Busca en la pared marcada con el (8) en este cuarto para encontrar armas y energía.

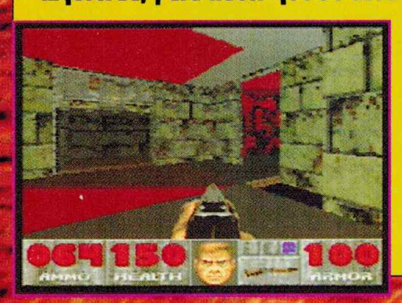




Si buscas en la pared en la que está dibujado un demonio (9) encontrarás un cuarto en el que hay un Baron of Hell y una Megasphere.

En este cuarto (10) está la poderosísima arma BFG9000.

En este sitio (11) para hacer que se abra la puerta de la derecha (tomando como referencia la forma en la que se ve en la foto) entra al área roja de la puerta izquierda, para hacer que se abra la puerta de la izquierda; métete al cuarto de la puerta de la derecha, para hacer que no se cierre la puerta de la izquierda párate en el cuadro azul antes de correr hacia ella.

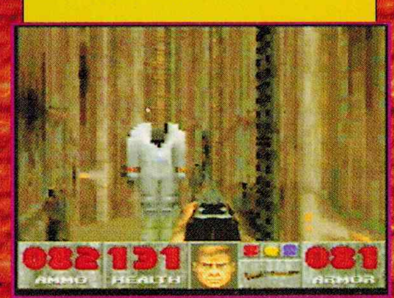


En esta parte del nivel (12) te vas a encontrar con dos pilares con switchs, cada que activas uno de estos switchs abres-o cierras-alguna de las puertas que están en esta área y que puedes checar en el mapa, una manera fácil de saber cuál es la pared que abres es poner la función de "auto-map" y así activar los switchs, entonces si alguna puerta se pone amarilla sabrás cuál fue la que abriste.





En este sitio (13) después de eliminar al Lost Soul que se encuentra ahí, busca en la pared y encontrarás un "Radiation Suit" que te servirá para pasar sin mayor problema el cuarto que está más adelante.



Nota: Si quieres salir de este nivel (MT. EREBUS) por la salida normal, lo más recomendable será hacerlo pero con un "Radiation Suit" pues de lo contrario no creemos que llegues. En los cuartos que están marcados con una R encontrarás un traje, pero estos cuartos se van abriendo conforme vas avanzando, así que checa bien antes de tratar de salir.

MT. EREBUS

Al principio te recomendamos entrar a esta área (1), ya que desde ahí podrás llegar al otro lado de la escena sin necesidad de pasar por el área de lava y sin perder energía, lo malo es que adentro tendrás que eliminar a algunos enemigos.





Cuando entres a esta área (2), se abrirán las puertas de los cuartos que están a los dos lados de la salida y de ellos saldrán Imps y Lost Souls; te recomendamos corras hacia algún sitio en el que puedas cuidarte de lo dos lados y después de eliminar a los enemigos cheques ambos cuartos, pues vas a encontrar cosas muy interesantes.



Cuando entres a este cuarto (4), además de encontrarte con algunos demonios, verás que hay 2 transportadores, cada uno de ellos te llevará afuera de ese mismo edificio y en cada uno encontrarás cosas interesantes.

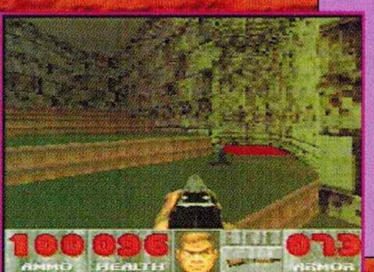


Cuando pases por aquí (3) te encontrarás con una invisibilidad que te permitirá explorar el área sin problemas (pero tendrás que hacerlo rápido).

Cuando entres a este cuarto (5) y después de eliminar a todos los enemigos te recomendamos checar en las paredes que están enfrente de las velas negras en el piso y ahí encontrarás dos cuartos secretos, uno con energía para las armas de plasma y el otro con un transportador.

Una vez que tomes este transportador llegarás al punto (6), desde aquí si corres, podrás llegar al cuarto que está marcado con una A; ahí adentro hay un transportador que te llevará al edificio que está marcado con la otra A y en donde encontrarás la llave azul que necesitas, si quieres acabar el nivel por la salida normal.





Si desde este mismo punto (6) corres para caer en el cuarto marcado con el número (7), sólo necesitarás activar el switch que esta ahí adentro para poder encontrar la SALIDA SECRETA PARA EL NIVEL ESPECIAL "WARRENS".

NIVEL ESPECIAL WARRENS



Al principio, notarás que este nivel es muy parecido al primero de Inferno, eso hasta que llegas al que tú creerías que es el final del nivel. Como aquí ya traes más armas, ya puedes eliminar a los enemigos de estas zonas (1) para ahorrar tiempo y evitar que te estén molestando (pues vas a tener que regresar después).







Si quieres ir al cuarto marcado con el número (2) te recordamos pasar corriendo, ya que el puente se cae y ya no vuelve a salir a menos de que vuelvas a comenzar el nivel. También te recomendamos arrojar un par de misiles a la puerta del cuarto para eliminar al menos a uno de los enemigos que están adentro.



Checa en la pared izquierda de este cuarto (3), para encontrar un cuarto secreto con algunas cosillas.
Ahora viene la parte difícil del nivel: cuando llegues a lo que sería la salida (4) aparecerán varias áreas secretas y tendrás que regresarte al principio del nivel para encontrar la verdadera salida, pero antes tendrás que pelear contra un Cyberdemon que aparecerá frente a ti; para que sea más fácil tu enfrentamiento contra él te diremos que más o menos por donde está la A hay un "Invulnerability". Después de eliminarlo toma la llave azul y comienza tu camino de regreso al principio del nivel.

Cuidado aquí al salir, pues (5) te estarán esperando un par de Cacodemons. También, cuando salgas por aquí (6) ya te estará esperando un Baron of Hell, elimínalo con mucho cuidado y después si tienes energía, corre por el camino lleno de lava que se abrió; al fondo encontrarás algunos Lost Souls, armas, un traje y un Berzerker.
En esta parte (7) verás que hay un pequeño patio, elimina a todos los enemigos que ahí se encuentren y después activa este switch que hará que bajen los premios que están en una base.

Aquí (8) también habrá enemigos esperándote.
En esta área (9) habrá bajado una pared y encontrarás un traje protector y un BFG9000, trata de tomarlos rápido para no perder energía.







Este nivel es algo complicado ya que hay muchas zonas con lava en el piso, muy pocos trajes protectores y varios transportadores. Por cierto, todas las letras que están en el mapa son la localización de los transportadores y adónde te lleva cada uno (El A al A, el B al B...)

Al principio del nivel checa donde está marcado con el número (1) y encontrarás un cuarto secreto con un par de Cacaodemons y un "Backpack".



Por aquí (10) debes tener cuidado, ya que al pasar por donde está el número te transportarán misteriosamente a donde está la letra B y quedarás enfrente de unos Cacodemons, así que antes de entrar prepara cualquiera de las armas poderosas menos el lanza misiles, pues quedas muy cerca de ellos.

LIMBO



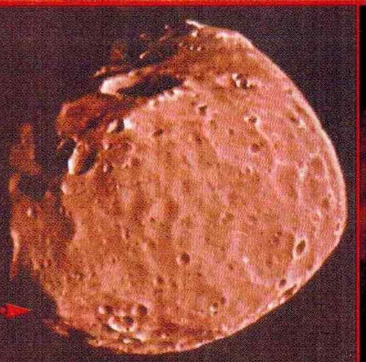
ESTE NIVEL CONTINUA EN LA SIGUIENTE PAGINA

En este par de pasillos (11) el gran problema es que vas a encontrar una gran cantidad de soldados escondidos en los pequeños cuartitos que se ven en las orillas. Aquí lo que te recomendamos es tomar las cosas con calma e ir eliminándolos uno a uno.



Ten cuidado con el Baron of Hell que va a aparecer cuando tomes la llave roja. O con los otros 2 que aparecerán cuando quieras tomar el Cell Pack (12). Ya que tengas la llave roja dirígete a la salida que se encuentra en el punto (13).



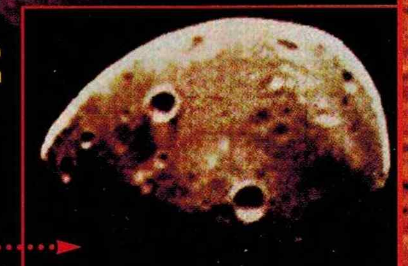


A lo largo del artículo hemos hablado de que este juego se desarrolla en las lunas de Marte: Phobos y Deimos. Pues bien, ya que te reventaste un juego tan agresivo como éste, de perdida lee lo siguiente para que conozcas algo más de ellas, no te hará daño (esta cápsula cultural viene por cortesía de Club Nintendo y la pusimos por nuestra voluntad, no como las caricaturas Americanas que a fuerzas tienen que terminar con una lección si no piensan que son malas).

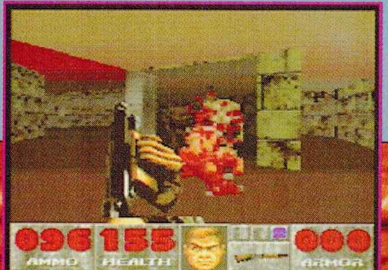
Como casi todo mundo sabe, Marte es el Dios romano de la guerra (Ares para los Griegos). Las dos lunas que tiene este planeta fueron llamadas así en honor de sus dos hijos, Phobos (el miedo) y Deimos (el terror).

Se dice que ambos satélites no son "Lunas" como las de otros planetas del sistema solar sino fragmentos de algún cinturón de asteroides que fueron atrapados por la gravedad de Marte. También es muy probable que ambas lunas puedan estar hechas en su interior de agua congelada.

De las dos lunas, Phobos es la más grande y ¿a que no adivinas cuál es la más chica?, ya para rematar te diremos que la gravedad en ambas lunas es de 0.



Ten cuidado cuando pases por este punto (2), ya que el bloque que está a tu lado se abrirá y de ahí saldrán varios enemigos. Si los eliminas adentro te encontrarás con la megarmor.



Si activas los 2 Switchs que se encuentran en los puntos (3) abrirás las puertas del área que está marcada con el número (4) ahí adentro, además de algunos Cacodemons te vas a encontrar con una megasphere, la cual es extremadamente útil en este nivel.



Al entrar a este cuarto tendrás que buscar en la pared marcada con el número (5) para encontrar un switch, actívalo y sal rápidamente al cuarto principal, donde verás que la pared de enfrente bajó y atrás de ella hay un Baron of Hell, elimínalo (aunque tengas que bajar la pared varias veces para eso) y después vuelve a bajar la pared y corre para que llegues al otro lado donde hay un switch que activa un puente en ese mismo cuarto.

Al entrar a este cuarto ten cuidado, porque en donde está marcado con el número (6) hay un par de Cacodemons. Esto es, quizá lo más importante de todo el nivel: al llegar a los dos sitios marcados con el número (7) te encontrarás con varios trajes de protección, estos no sólo sirven para pasar los pasillos que están aquí mismo, sino para llegar a los teletransportadores que están rodeados por lava, así que al tomarlos realiza rápidamente tus movimientos para que te dé tiempo de llegar a los transportadores. Si tomas cualquiera de los transportadores que están en esta área te llevarán al punto (8) (para que sepas a dónde te vas a mover); por cierto, si activas el switch que está en el punto (9) abrirás todas las puertas rojas.

Para hacer que aparezca el puente en el punto (10) y así poder tomar la llave amarilla, ve primero al punto (11) y activa el switch que está ahí. Activa el switch que está en el punto (12) para que aparezca el puente en el punto (13), ahí hay un switch que activa el puente que te lleva al final.





DIS



Bueno, al fin llegamos al final. Este nivel como los anteriores donde hay jefes no tiene gran ciencia. En el punto (1) se encuentra tu enemigo Spiderdemon quien es bastante agresivo. La mejor técnica para eliminarlo es dispararle con el BFG9000 desde lejos o con misiles también. En el punto (2) hay una Megarmor, pero para agarrarla tendrás que eliminar a un Cacodemon y un Baron of Hell que están por ahí, así que tú sabes si te animas. Ya sólo nos resta desearte buena suerte.



EVENTOS

Ecos del E3... y más

Como siempre, después de terminar estos eventos aún se siguen dando algunas noticias al respecto. Ya en el anterior ejemplar de esta revista les presentamos nuestro clásico reporte bastante completo, pero de cualquier forma se quedaron algunas cosas, ya sea por falta de espacio, porque no se dijeron en Los Angeles o porque se le olvidó al que escribió el reporte... pero bueno, aquí tenemos más noticias.

SNES

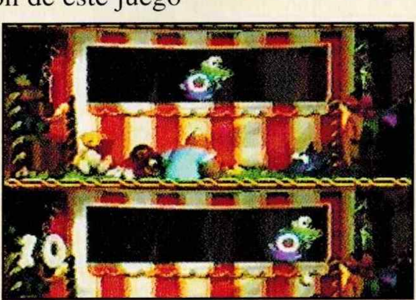
Para empezar, recordemos algunas de las cosas que se dijeron antes del evento. Quizá lo más importante era que Capcom se encontraba desarrollando el juego "Street Fighter Alpha" para el SNES, pero al llegar al Stand de Capcom en el evento, la gente de esta compañía nos comentó que el último juego que lanzarían para el SNES era el de Marvel Super Heroes. Lo anterior nos pareció muy extraño pues al regresar del evento se dio a conocer en Japón que Capcom no lanzaría el Street Fighter Alpha... sino el Street Fighter Alpha 2 para el SNES (precisamente de ese juego son las fotos que estamos publicando). Después de este anuncio los planes de Capcom para el SNES no cambiaron, pero de inmediato surgieron rumores acerca de que Nintendo of America se encargaría de la distribución de este juego en nuestro continente.





Por cierto, una semana después de que concluyó el evento, hablamos con Joel Hotchberg de Rare, quien nos comentó que el juego de DKC 3 para el SNES no estaría listo hasta finales de este año (¡ja!, eso ya lo sabíamos) y que será un excelente juego. Nosotros lo probamos en el E3 y nos parecía un juego que promete mucho, sin embargo todavía estaba en una etapa muy básica, pues sólo tenía un mundo jugable, 2 tipos de Bonus Rounds y algunos de los personajes que serán los amigos







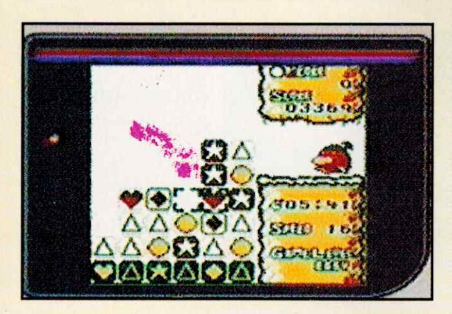
de Dixie y Kiddie Kong.
Algo que nos gustó mucho de este juego es que en algunas partes, no sigues un camino fijo en el mapa y te puedes mover libremente, lo que seguramente será aprovechado para hacer diferente el juego.

Como en las anteriores secuelas en este nuevo juego de la serie tendremos nuevos enemigos, amigos, mundos y Bonus, los cuales ahora son más dinámicos y no sólo te dedicas a responder preguntas como pasaba en la anterior secuela.



Game Boy

Bueno, en realidad de este sistema no hubo grandes anuncios después del E3, quizá lo más relevante es que se está planeando el lanzamiento del juego Tetris Attack también para este sistema. Esta versión se supone que tiene la misma temática y modo de juego de la versión de SNES pero con algunas limitantes ocasionadas más que nada por el sistema.



Nintendo 64

También de este sistema se dieron algunos anuncios interesantes las siguientes semanas del E3.
Por cierto, uno de los juegos que no se exhibió en ese evento fue el de "Goldeneye" y que está siendo desarrollado por Rare. Lo único que se mostró al respecto fueron las fotos que reproducimos en el anterior número y que por cierto no eran del juego, sino escenarios









creados con el "Alias Power Animator". Pero para que no te quedes con la duda acerca de qué tal van los avances con este juego, pudimos conseguir más imágenes; estas SI corresponden al juego que se encuentra aún en desarrollo. Como podrás ver las gráficas son bastante buenas y utilizan muchas de las funciones es-



peciales del N64 (las cuales, por cierto, podrás encontrar claramente explicadas en un "Dicciomario edición especial del N64" en este número).
También, dentro del selecto grupo de juegos que no fueron mostrados (por extrañas razones) tenemos a "Body Harvest" y del cual también pudimos obtener más imágenes e información. Tal como se dijo en el reporte anterior,



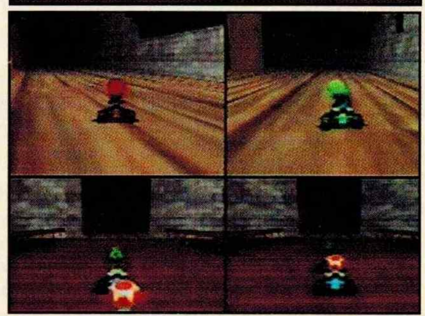
aquí tú conduces a un individuo que debe salvar a la humanidad de un ataque extraterrestre, para eso podrás manejar diferentes clases de vehículos con los que podrás destruir a los extraterrestres o

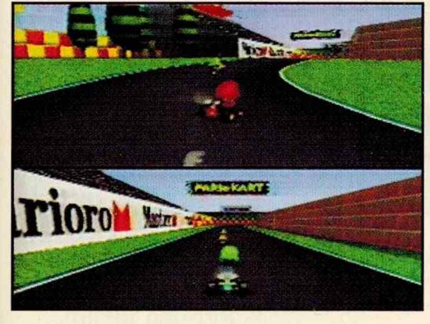


rescatar a los humanos que se encuentran prisioneros.
Este juego junto con el de "Blast Corps" nos parece de lo más extraño, pero no



podemos decir algo oficial hasta que lo hayamos jugado, pues la gente que lo está programando (DMA Design) se han caracterizado por hacer juegos muy raros pero que son divertidos. Otro juego del que pudimos obtener más información es el de Super Mario Kart R. Para empezar debemos recordar que este juego será para hasta 4 jugadores simultáneos, pero también podrá ser jugado por 3, 2 ó una persona.





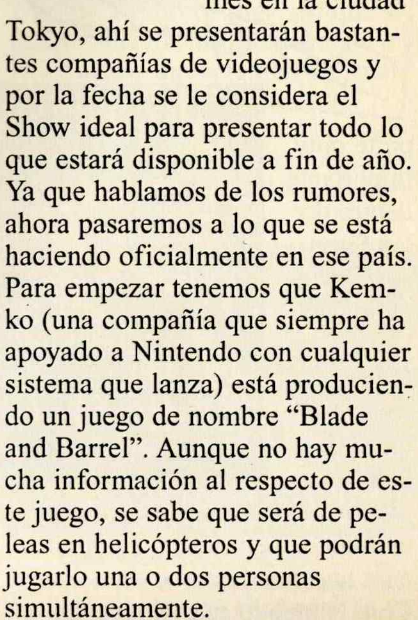
Dentro de la modalidad de una persona lo que nos parece raro es que en los demos todavía no se aprecia si se verá el mapa general tal como pasaba en el primero o prescindirán de él.
Otra función interesante que tendrá el juego es que en el modo de 2 jugadores la pantalla se podrá dividir ya sea en forma vertical o como en la versión de SNES que se dividía horizontalmente. Respecto a la división de 4 jugadores parece que no habrá variantes y será como la conocemos por las fotos, este mismo tipo de división parece que se usará cuando sean 3 jugadores ya que el CPU controlará al jugador que falta.
Por cierto, después del evento se comenzó a rumorar que el juego "Shadows of the Empire" de Lucas Arts iba a ser retrasado y que no estaría listo para la salida del sistema en Septiembre 30, pero esta noticia fue rápidamente desmentida por Nintendo y Lucas Arts los cuales dicen que este gran juego saldrá para la fecha en la que se había planeado sin ningún problema.



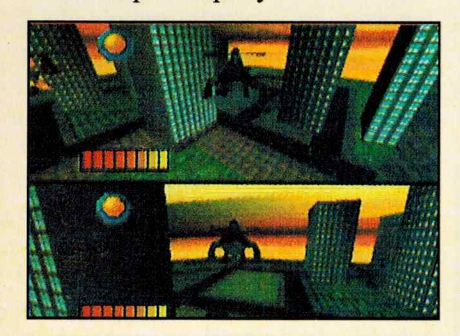
Sin embargo, el juego que parece no correr la misma suerte es el de Doom, pues según se dice que la gente de Williams e ID Software decidió trabajar más en él ya que después de ver la calidad de los juegos exhibidos en el E3 decidieron darle más tiempo de desarrollo (se dice que 4 meses más sobre la fecha en la que saldría, la cual se había manejado que sería en los 2 primeros meses del 97) y así estar seguros de complacer a todos los fanáticos de la serie.



Ahora pasemos a lo que se comentó en Japón después del evento.
En este país sigue el interés por varios de los productores de Software para poder hacer juegos para el N64, pero para no fallarle a su costumbre Nintendo no comenta nada al respecto y sólo lo que "ya era oficial" es lo único que avalan.
Por ejemplo: Uno de los rumores más fuertes dice que Konami de Japón ya se encuentra trabajando en varios juegos para este sistema (al parecer son 5), de estos juegos se cree que uno de ellos podría tratarse de uno más de la serie "Perfect Eleven" o como son conocidos aquí en América: International Superstar Soccer. El otro de los juegos se dice que podría ser de la serie de "Goemon".
Además de Konami, se manejan más nombres de licenciatarios, por ejemplo se dice que Tecmo ya podría estar realizando un juego para el N64 que por pura lógica algunos se han aventurado a decir que se trata de un "Tecmo Super Bowl". Bandai también se dice que está preparando varios juegos y de Namco se sigue comentando que están muy interesados en participar.
Sin lugar a dudas, un lugar donde habrá bastante información es el llamado "Tokyo Toy Show" que se llevará a cabo este mes en la ciudad Tokyo, ahí se presentarán bastantes compañías de videojuegos y por la fecha se le considera el Show ideal para presentar todo lo que estará disponible a fin de año.
Ya que hablamos de los rumores, ahora pasaremos a lo que se está haciendo oficialmente en ese país. Para empezar tenemos que Kemko (una compañía que siempre ha apoyado a Nintendo con cualquier sistema que lanza) está produciendo un juego de nombre "Blade and Barrel". Aunque no hay mucha información al respecto de este juego, se sabe que será de peleas en helicópteros y que podrán jugarlo una o dos personas simultáneamente.



Otra compañía que ya les habíamos comentado que está trabajando muy duro es Imagineer, quienes en este momento están realizando un juego de baseball llamado “Pro Baseball King”. En este juego los jugadores están creados para verse tipo “super deformados”, hay diferentes estadios para jugar, puedes escoger clima y diferentes modos de juego.





MECyF 96

En el mes de mayo se celebró en el Palacio Mundial de las Ferias de la Ciudad de México el MECyF ‘96 al cual fuimos invitados, ahí pudimos checar desde antigüedades, cosas raras y únicas, así como las últimas novedades del mundo del comic. Fue impresionante ver cuánta gente asistió. Imagínate: más de 10,000 personas por día compartiendo la afición del comic.

En él tuvimos la oportunidad de conocer a grandes personalidades como a Bill Morrison, quien es una parte muy importante dentro de los Simpsons y también a Dennis O’neil, director editorial de Batman y ¡claro! no podíamos dejar la oportunidad de pedirles un autógrafo para nuestros lectores.

Club Nintendo estuvo presente por dos lados: Uno.- Intermex y su gran Stand, y Dos.- Nintendo con otro gran stand (de los más concurridos) con las últimas novedades en videojuegos y con títulos relacionados con comics.

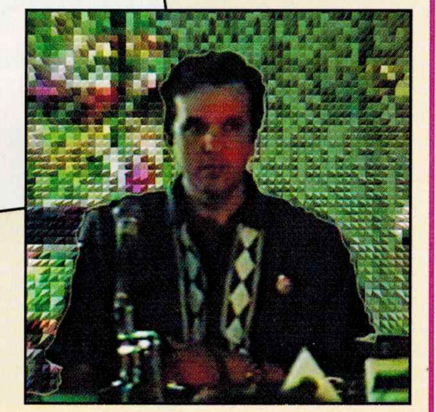
Dos personalidades del mundo de los comics, Dennis “Caballero Oscuro“ O’neil y Bill “Chavo Amarillo” Morrison.

MECyF asistieron las mejores compañías editoriales, y las mejores tiendas de comics, incluso hubo del interior del país. Muchos chavos y chavas que nos encontraban, nos preguntaron a cerca del futuro de los comics y de los videojuegos, sabemos que mundialmente hay mucho interés por estos títulos; actualmente podemos encontrar muy buenos juegos del tipo comic como Maximum Carnage y Lobo, por mencionar algunos.

RACRUFI autor del Cartel del MECyF 96 también nos dedicó una pieza. (una más p’al museo).

El futuro inmediato es prometedor para los aficionados, con juegos como Robotech -Crystal Dreams-, Star Wars: Shadows of the Empire y Turok: The Dinosaur Hunter para el Nintendo 64.

Por cierto si te gustan este tipo de eventos ahí te ves en la Conque ‘96 que será los días 3 al 5 de agosto.



Otras noticias del E3

Fusion 64

¿Recuerdan que en esta sección en números anteriores mencionamos que nos parecía bastante extraño que muchas de las compañías del "Dream Team" se encontraban realizado herramientas para programación de videojuegos, lo que daba a entender que cada compañía iba a trabajar bajo sus propios estándares (o que se iban a rascar con sus propias uñas, dirían otros) pero en el E3, Nintendo anunció que Paradigm Simulations junto con los demás desarrolladores formarían una alianza que se conoce ahora como "Fusión 64". Esto permitirá unificar criterios para crear una sola herramienta fácil de usar y que permita a los licenciatarios sacar el máximo provecho al sistema (¿tendrá algo que ver esto con el gran trabajo que realizó Paradigm con Pilotwings 64?).



Las compañías que forman parte de esta alianza son Alias/Wavefront con su PowerAnimator; Multigen con su Game Gen II; Nichimen con su N·World y por supuesto Paradigm con su Vega UltraVision.

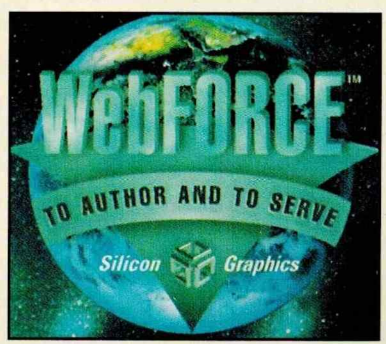
El E3 se va a Atlanta

A partir del año que entra, el E3 dejará de realizarse en la ciudad de Los Angeles y para el 97 se llevará a cabo en la ciudad de Atlanta. Esto se debe (según declaraciones de los organizadores del evento) a que en este año las instalaciones resultaron no ser tan grandes como lo parecían en el 95. La decisión se tomo con base en que se podrán utilizar todas las instalaciones que fueron construidas para los recién finalizados Juegos Olímpicos del Centenario en Atlanta 96 las cuales se supone son más grandes y más cómodas (las instalaciones no los Olímpicos). Lo anterior no es nada raro ya que si recordamos, las instalaciones que se utilizaron anteriormente para este evento fueron habilitadas para el mundial de Fútbol que se llevó a cabo hace dos años en los EUA.



WEB FORCE -TO AUTHOR AND TO SERVE- SILICON GRAPHICS.

Los pasados 14 y 15 de mayo (mes de la "pata de perro"), en el Centro de Exposiciones del World Trade Center de la Ciudad de México, se llevó a cabo el evento de Tecnología Visual, donde Silicon Graphics mostró lo que están desarrollando para el World Wide Web. Aunque no se trató nada de videojuegos (bueno, en realidad, al final de las conferencias hubo una exposición donde había varios stands y en una esquina del salón hubo una pantalla gigante que exhibía lo que se podía hacer con las máquinas y por momentos se pudo ver algo de Donkey Kong Country).



Algo que se nos hizo interesante fué que con estas máquinas uno puede viajar por lugares virtuales, ya que gracias al poder de procesamiento de las Silicon Graphics se simulan cuartos o edificios y uno puede moverse a gusto para ir a ver la escultura del fondo o entrar al cuarto de al lado. Otra cosa interesante fueron las videoconferencias donde 2 ó más personas podían tener una charla y escribir en un pizarrón vía Intrenet, para que todos los participantes pudieran ver algún diagrama u objeto tridimensional, ya que se podía exportar el pizarrón y manipular con el mouse. Sin embargo, todas estas cosas están enfocadas al uso de las empresas para (según esto) ampliar sus horizontes, así que si quieres mayor información, ve a la siguiente dirección en Internet: http.//www.sgi.com/Products-/WebFORCE/ aquí podrás ver cosas muy interesantes si es que un día no tienes nada mejor qué hacer en la red.



Estuvimos checando los equipos que se mostrarón, este es uno de ellos con la cámara de video incluída.

Street Fighter III... Ya casí

Hace algún tiempo, Capcom de Japón presentó sus planes para fines de este año y principios del siguiente. Entre los anuncios importantes que se dieron al respecto se dijo que esta compañía ya se encontraba trabajando en varias secuelas para sus juegos de arcade para sus nuevo sistema CPS III que obviamente será más poderoso que el actual (Nota: todas las placas de los juegos de Capcom de los últimos 2 años estaban hechas para trabajar con un "sistema fijo" conocido como CPS II, este sistema está compuesto de un CPU principal y una especie de "Cartucho" donde viene la información del juego). De los nombres más relevantes que se dieron para este sistema de juegos Arcade tenemos: Street Fighter Zero 3, Vampire 3 (una nueva secuela de la serie "Darkstalkers") y Street Fighter III.
Para poder obtener más información al respecto, fuimos con la gente de Capcom México quien nos confirmó lo anteriormente escrito y además de esto nos dio más datos que a continuación detallaremos:
Al principio se decía que este juego podría llegar a tener hasta 24 jugadores pero de la información que obtuvimos sólo sabemos de personajes. De los personajes que regresan tenemos a Ryu y a Ken, todos los demás peleadores son nuevos y con diferentes estilos de peleas. Los peleadores que podrás encontrar en este juego y sus características son: Ryu y Ken, de ellos no hay mucho que decir pues siguen conservando sus estilos de anteriores juegos, Ryu sigue buscando mejorar y Ken sigue casado con Eliza. Yun y Yan son dos hermanos (uno hombre y la otra mujer) que dominan las artes marciales Chinas y que al parecer no se tienen mucho cariño que digamos. Otro es un viejo guerrero que busca a un alumno para enseñarle todo lo que sabe. Necro es un guerrero que utiliza una técnica de pelea muy extraña. Ibuki es una Ninja que utiliza técnicas características de estos personajes para pelear. Elena es una fuerte guerrera que busca la fama mediante sus rápidos golpes. Además de estos personajes también aparecerán otros de nombre Gill (al parecer el jefe), Alex, Dudley y Sean quien es alumno de Ken y no le gusta que lo confundan con alguien llamado Dan.



Teruhide Kikuchi, presidente de Game Latin, distribuidor oficial de Nintendo para América Latina, recibió reconocimiento de Nintendo de América por su importante labor para desarrollar el mercado latinoamericano. (Más información en la página uno).

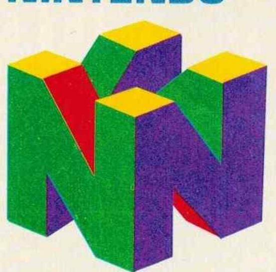
Otro de los juegos de peleas que ya casi está listo pero por parte de la compañía SNK (y seguramente para cuando leas esto ya hasta lo habrás jugado) es el de King of Fighters 96. Al momento de escribir no hay mucha información disponible pero es bastante seguro que en próximos números tengamos más información al respecto.

CORPORATIVO

Comentarios sobre el NINTENDO 64

Como ya hemos comentado en esta revista, el pasado día 23 de Julio, salió a la venta allá en Japón el Nintendo 64. Así que de última hora hemos podido recoger algunas impresiones al respecto.
Tal como era de esperarse, las 300,000 unidades que estuvieron listas para su venta ese mismo día se acabaron, tal como lo reporta el diario "The Nikkei Weekly": "El sistema de videojuegos largamente esperado "Nintendo 64" finalmente salió al mercado el Domingo (23 de Junio), con un precio de 25,000 Yens. Todas las 300,000 unidades que se embarcaron el domingo se agotaron, muchas de las cuales ya se habían reservado desde el día 21 de Abril. La compañía (Nintendo)

sacará al mercado otras 200,000 máquinas a final del mes (Junio) y planea haber vendido más de 3.6 millones de máquinas en el mercado doméstico para finales del año fiscal de 96".



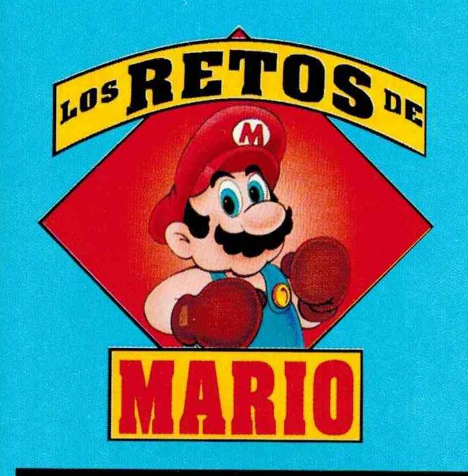
Al respecto, Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, comentó que debido a la gran dificultad que hay para producir en masa el sistema y sus juegos, es muy probable que el N64 no salga en Europa hasta el siguiente año. También comentó que para el mes de Julio se anunciarían unos 20 títulos que se encuentran en desarrollo en Japón (Por cierto, el mismo Domingo que salió a la venta el sistema, Hudson Soft anunció que se encuentra trabajando en una versión de Bomberman para el N64 y un juego de Baseball). También dijo "Nintendo está listo para apoyar a 10 nuevas compañías (además de las que ya se han anunciado) para que comiencen a realizar Software" para este sistema.

Otra cosa interesante que el Sr. Yamauchi comentó es que Nintendo esta interesado en Internet, comunicaciones y otras cosas diciendo que no están optimistas o pesimistas al respecto, que en este momento están estudiando los medios y la forma en la que los aplicarán a los videojuegos.

Dos días después, en Japón se anunció que Nintendo, Nomura Research Institute y Microsoft Japón unirán fuerzas a final de año para ofrecer servicio de información vía satélite a mediados del próximo año en aquel país.

De esta nueva unión, Nintendo aportará el 40% de la inversión total mientras que Microsoft y Nomura Research invertirán el 30 % cada una de ellas. El objetivo de esta unión es que tanto Microsoft como Nintendo desarrollen un aparato de telecomunicaciones que mande datos vía satélite a computadoras personales (¿Incluyendo el N64?, eso es muy seguro), mientras tanto Nomura Research se dedicará a manejar y administrar la información en una base de datos. Lo más impresionante al respecto, es que este sistema se tiene pensado que le cueste al usuario menos de 1000 Yens (10 dólares) al mes. Toda esta información es de última hora, así que seguramente para el mes entrante tendremos más que publicaremos aquí.





096 YOSHI'S ISLAND

¿Quién dice este letrero? ¿Dónde y cómo lo saco (el letrero)?



RESPUESTA AL RETO DE JUNIO

094 SUPER MARIO RPG

¿Cuál es el menor tiempo que puedes hacer para escalar la pared en Land´s End?



*...por cierto el récord de SPOT es de **0'09"28***

CONTESTARON ESTE RETO:

DANIEL MONROY	00'09"50
JAG	00'09"56
ELIAS LEDEZMA	00'09"58
ANDRES ROBLES	00'10"00
JOAQUIN ESTRADA	00'10"00

¿Que hay dentro de...?

EL CONTINUE EN LOS JUEGOS

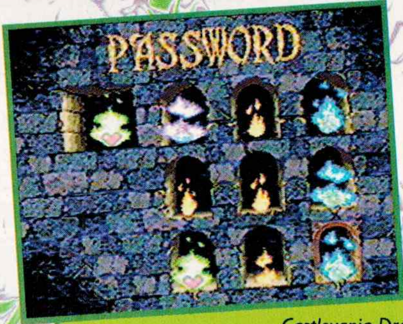
Para continuar en un juego a veces te lo tienes que ganar dentro del juego, (como en Maximum Carnage, en donde debes encontrar cada CONTINUE para que al ser eliminado puedas contar con otras 3 vidas).



International Super Star Soccer De Luxe
Existen passwords demasiados extensos que además usan símbolos raros.

Hay otros juegos con CONTINUES ilimitados como Jurassic Park de SNES o CONTINUES en los que debes haber descubierto una clave especial para poder seguir, aún después de perder todas tus vidas como el clásico A y Start de Super Mario Bros.

Hay juegos, sobre todo los antigüitos en los que era horrible avanzar y una vez eliminado no poder continuar pues tenías que volver a empezar desde el principio... aunque aquí entre nos, eso era también parte del sabor del juego. Cuando jugabas títulos como Space Invaders sólo tu habilidad y los altos puntajes podían hacerte ganar una nave adicional.





Castlevania Drácula X
Existen passwords que te graban las armas que llevas

En aquel entonces nadie pensaba en los CONTINUES porque nadie los había visto, simplemente no existían más que en las máquinas de Arcadia y te costaban una ficha adicional.

Sink or Swim
Este tipo de passwords son muy fáciles de recordar



El mercado del videojuego, sobre todo el casero, inició su desarrollo y así llegaron títulos con passwords (como Metroid) y después juegos con batería (como Zelda) y gracias a ello ya no tenías que empezar desde el principio cada vez que lo jugabas.



Si modificas el Password en** Prince of Persia **podrás comenzar el juego con toda la energía

Pero ¿qué es mejor? ¿el password o la batería?
Bueno pues aquí hay una lista de Ventajas y Desventajas.

PASSWORDS

VENTAJAS

- Una vez que cuentas con ellos, puedes empezar en el nivel que quieras.
- En ocasiones puedes incluso, contar con poderes e items.
- El password te lo puede pasar un cuate.
- Puedes pasárselos a un cuate.
- Te sirven para siempre.
- No importa si se va la luz o hay una descarga eléctrica.
- Hay passwords que tienen clave para selección de nivel, poderes o personajes (Return of Jedi)
- En ocasiones pueden agregarle mucho reto a tu juego.
- Existen juegos con passwords curiosos que hacen más divertido tu juego.
- Se pueden "craquear" para descubrir cosas curiosas (como lo descubierto por Felipe Mota en Prince of Persia o en Mega Man X).
- Hay passwords que tienen significado, lo cual los hace fáciles de recordar.
- Hay algunos passwords que son "personales", lo cual hace que todos vean que tú fuiste quien lo logró.

DESVENTAJAS

- Se te pierde la hoja donde los apuntaste.
- En ocasiones te quitan todos los poderes e items que tenías y sólo puedes acceder al nivel.
- El password te lo puede pasar un cuate.
- Puedes pasárselos a un cuate para que te iguale.
- Existen passwords que no entran
- Hay passwords muy largos de apuntar y si no lo escribiste bien a la primera, se borra y tienes que volver a introducirlo.
- Hay algunos que son muy sencillos y no hay posibles variables, por lo cual todos tienen exactamente lo mismo.
- Se pueden "craquear" y quitarle el reto al juego.
- Hay passwords largos y muy complicados que son muy tediosos de apuntar y poner.
- En algunos se confunden letras y símbolos.
- Si eres muy desordenado y tienes fea letra, o se te pierden, o no le entiendes y al no entrar se siente peor que si no lo tuvieras.

BATERIA

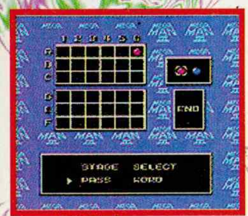
VENTAJAS

- En muchos juegos te quedas grabado automáticamente al ser eliminado o cuando quieres dejar de jugar.
- Los juegos que la tienen son más difíciles de piratear.
- No se puede compartir.
- Dura 3 ó 4 años la batería.
- Por lo general te conserva todo lo que tienes.
- Por lo general tiene varios archivos para copiarlos, borrarlos y tratar cosas diferentes o probar nuevas teorías.
- Empiezas donde te quedaste, pero muchas veces puedes regresar a explorar niveles anteriores (Lemmings 2, Wario's Woods)
- Principalmente en juegos de carreras te permite guardar tus récords para después romperlos. Te da una motivación para superarte.
- En juegos RPG puedes dedicar tiempo para subir tu nivel de energía y dinero y después grabarte para facilitar tu aventura.
- Si eres desordenado no tienes que preocuparte por apuntar y encontrar tus passwords (sólo tener cuidado de no perder tu cartucho).

DESVENTAJAS

- En algunos juegos tienes que cumplir ciertos requisitos para grabarte.
- Hay quien se piratea juegos de batería sin batería y engaña al videojugador haciéndole prácticamente imposible el juego.
- Cuando se acaba la batería se borran tus logros.
- No se puede compartir.
- Dura 3 ó 4 años la batería.
- Si le llega una descarga eléctrica o se va la luz, corre el riesgo no sólo de perder tu último juego sino también todo lo antes grabado de todos los archivos.
- No puedes hacer algo que te facilite el juego o que te aumente el reto con la batería.
- En algunos juegos no puedes regresarte a mundos que ya pasaste.
- Una vez que se te acaba la batería sólo te la puede cambiar un especialista y casi siempre se te olvida o te da flojera llevar a cambiarla.
- Si un cuate juega en tu cartucho, corres el riesgo de que rompa tus récords (¡Es horrible que en tu propio cartucho tú no tengas el récord máximo!)
- Se limita su uso prácticamente a juegos RPG o de carreras.

Y no sólo eso hay dentro de los passwords y las baterías. Existen juegos como Megaman que son tan divertidos como buscar passwords locos o raros, por ejemplo:



Este password es el más sencillo de todos los que hay en los Megamanes. Es para Megaman 3 y sirve para tener ¡Energy tanks! desde el principio.

Este password tal vez te ayude. Es de MMX2 y con él tienes todo, menos la armadura y comienzas en la última parte de la fortaleza de Sigma.





Este te da todo en MMX2 y te deja en la 3a. parte de la fortaleza, directo para tomar el Sho-Ryu-Ken.

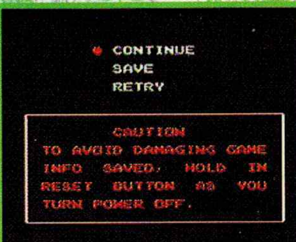
Y éste de Megaman X te da todo desde el principio excepto tu armadura y la de Zero. Además, es un password muy curioso, ya que después de ponerlo, tienes que resetear tu SNES y esperar a que empiece la demostración para presionar Start, meterte en la opción de password y presionar saltar para comenzar.



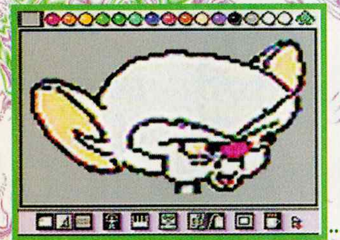




También hay baterías muy chistosas. Esas que usan las cámaras fotográficas son muy ca...ras.
Otra que es muy chistosa, es la del primer Zelda, ya que para grabarte tenías que presionar Arriba y Start en el control 2.



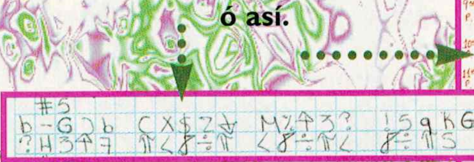
También en los juegos de carreras con batería existe el recordatorio de que tienes un récord que romper.



Existen juegos que sin batería prácticamente no existirían. Tal es el ejemplo de Mario Paint que perdería todo el sabor ya que no podrías grabar tus dibujos ni la música que crearás. Imagínate que sería de él (aunque no hay que imaginarse nada, recuerdas lo que pasó con Fun & Games).

Una desventaja de los passwords es que nuestros expertos paleontólogos no han podido descifrar más que el 20% de los passwords que nos envían los lectores.
Es terrible ver al pobre de Joe Fartman estar sacando las fotos de los passwords que llegan (sobre todo los de Konami International Super Star Soccer De Luxe). Tiene que estar adivinando si es S ó 5, 0 ó O, 2 ó Z, 9 ó q, h ó K inclusive entre 8 y 𝄞! ó ÷, etc., etc., etc. Deberían pagarle extra por esto, pero no le vayan a escribir cartas aconsejándole. Bueno, así que de ahora en adelante, todo password que sea enviado a Club Nintendo, tiene que venir a máquina (los signos raros podrán venir hechos a mano) o trata de hacer tu letra lo mejor posible. Opor lo menos trata de hacer tu letra lo mejor posible para hacerlos más comprensibles, ya que sí nos mandas algo así Checa muy bien que estén correctos,

ó así.



quien nos haya enviado los passwords más claros tendrá más posibilidad. Esto no quiere decir que ya no vayamos a aceptar passwords que no estén a máquina, pero toma en cuenta que si los vas a mandar a mano, por lo menos hazlo en hojas de cuadrícula, ordenados, limpios, CLAROS y haciendo la distinción entre caracteres similares.


el taller de LUIGI
UNICO CENTRO
Official Nintendo Seal of Quality
Nintendo®
WORLD CLASS SERVICE
AUTORIZADO PARA LA REPUBLICA MEXICANA
REPAIR CENTER FACTORY AUTORIZED FOR NINTENDO PRODUCTS

el control de las CELEBRIDADES

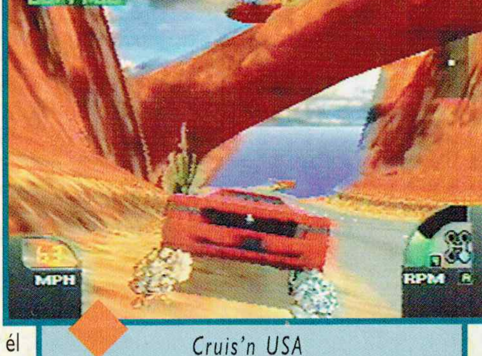
En el E3 nos encontramos con Darren Smith; tal vez te estés preguntado ¿Y ése quién es?. Bueno, pues este chavo es nada más y nada menos que el mismísimo jefe del proyecto N64 aquí en América, es Ingeniero en Computación, ha trabajado en Nintendo desde 1990 y a los 27 años ya es toda una personalidad. Él ha estado trabajando con el Sr. Takeda y Shigeru Miyamoto los últimos tres años para crear este increíble sistema. Y como te decíamos, nos lo encontramos y nos pusimos a platicar con él para traerte esta entrevista.

Club Nintendo: Cuéntanos Darren, ¿a qué te dedicas principalmente?

Darren Smith: He estado trabajando en el Nintendo 64 junto con el Sr. Takeda quien es el jefe del proyecto N64 allá en Japón. He hablado con el Sr. Takeda diario durante los últimos 3 años que ha durado el proyecto ya sea por teléfono, por fax, correo electrónico o en mi oficina cuando él viene cada 2 semanas. En ocasiones también he tenido que ir allá. Trabajamos juntos con S.G.I. descubriendo todos los problemas del sistema o posibles dificultades que pudieran existir. También trabajo muy de cerca con los empleados de S.G.I. para crear el software necesario para que los programadores puedan realizar sus juegos sin problemas.

CN: ¿Cómo fue que te involucraste en todo?

DS: Siempre fui un fan de los videojuegos y empecé a programar los míos. Entré a trabajar en Nintendo durante los super días del NES cuando había algunos proyectos secretos. Entonces en 1993 el Sr. Takeda me llamó y me dijo que si me gustaría trabajar en un nuevo proyecto. No lo pensé mucho y él me dijo que tendría que irme a San Francisco y dije que no me importaba, quería hacerlo y aquí estoy. Es maravilloso.



Cruis'n USA

CN: ¿Qué nos puedes decir de lo que tienes?

DS: Te diré lo que tenemos. Tenemos Wayne Gretzky Hockey, Blastcorps, K.I., Shadows of the Empire, Pilot Wings y Cruisin' USA. Por cierto, escuché que ustedes son unos excelentes jugadores y fanáticos de K.I. y que estuvieron jugando con Ken Lobb.

CN: Así es. No hemos tenido mucho tiempo para jugar KI 2 ya que tenemos que estar viendo todos los demás juegos pero nos gusta mucho; hace poco estuvimos en las oficinas de Nintendo y efectivamente tuvimos oportunidad de jugar con Ken.



Killer Instinct 64

DS: Sí, es un tipo muy interesante y juega muy bien KI Y bueno ¿qué puedo decirles a cerca del Nintendo 64?

CN: Lo que quieras y tengas listo.

DS: Bien, pienso que la cosa más revolucionaria en el N64 es el control por el Joystick y los botones.

CN: Ya que mencionas el control, hemos recibido muchas cartas de nuestros lectores preguntándonos si el control es muy débil y si puede romperse fácilmente.

DS: No, hemos pasado cientos y cientos de horas probando los controles y es muy resistente. De hecho, todavía no se nos rompe uno.

CN: Cuando el N64 salga a la venta ¿se podrá ya conseguir el cartucho de memoria?

DS: Sí, se venderán de manera simultánea. Vendrá uno con la máquina. También se tiene planeado que vengan con los controles.

CN: En el caso de todo lo nuevo que están preparando para el N64 ¿qué nos puedes decir a cerca del accesorio para Internet?

DS: Tenemos algo en mente, pero no pensamos hablar de ello todavía. Posteriormente informaremos de nuestros planes a la prensa.

CN: Estuvimos jugando un poco Cruisin' USA y nos fijamos que no está muy bien el antialiasing ¿qué nos puedes decir de esto?

DS: Este juego no está todavía completo, pero en algunos juegos verán que no se utilizan todas las características del N64. Esto se debe a que algunos programadores deciden usarlas en ocasiones y en otras no.

CN: También vimos que a lo lejos aparecen cosas de repente y en juegos como Pilot Wings y Mario 64 siempre están ahí.

DS: En realidad el Cruisin' USA que vieron era de una versión vieja, además se está trabajando para resolver este problema y es probable que se resuelva fácilmente.

CN: Recordamos lo que vimos en el Shoshinkai y estamos viendo lo que hay aquí. Sabíamos que iba a mejorar pero no nos imaginábamos que mejorara tanto, por ejemplo, en

Mario 64, es impresionante todos sus detalles y estamos seguros que no hemos visto todo.

DS: Sí, en Nintendo of América nuestros mejores videojugadores han estado jugando Mario 64 más de 50 horas y todavía no han visto todo, ni han hecho todo lo que se puede hacer. Pienso que se van a necesitar más de 100 horas de juego para ver todo lo que se puede hacer. Lo que es grandioso es que te fijas en el SNES y en los primeros juegos que salieron y ves ahora DKC y DKC3 y te fijas en lo que los programadores pueden hacer dices ¡Wow!, Mario 64 es un gran juego y es apenas el comienzo ¿qué irán a hacer en los próximos años? Y Mario 64 usa, tal vez, el 60% del poder de procesamiento del sistema. Cuando estábamos programando Pilot Wings 64 pensaba en que si sólo pudiéramos ponerle más y más cosas y aún sabemos que se pueden integrar muchas más al juego.



Shadows of The Empire



Wave Race 64



CN: Shadows of the Empire también es un gran juego, se ve muy bien y tiene mucha variedad.

DS: Sí, tiene muchos estilos de juego, muy variados. Estaba platicando con uno de los programadores y me decía que quería hacer algo nuevo con muchos niveles, mejorarlos.

CN: Suponemos que Nintendo estuvo muy cerca cuando se programaba este juego.

DS: Sí, yo personalmente estuve ahí checando los avances en la creación del juego.

CN: ¿Cuántos licenciatarios están trabajando ahora con Nintendo?

DS: No sé exactamente cuántos licenciatarios están con nosotros en estos momentos, pero sí sé que tenemos más de 50 juegos trabajando.

CN: ¿Cómo seleccionaron a los licenciatarios que forman parte del Dream Team?

DS: A veces los licenciatarios venían y nos comentaban que tenían un gran juego y nosotros lo veíamos y decíamos "Sí, en realidad es un gran juego y manejan buenas técnicas para su creación y tiene gran calidad. O.K., pueden hacer el juego".

CN: ¿Habrá licenciatarios que trabajen por su cuenta? ¿Cuáles van a ser las reglas para la creación del software? Recuerdo que el Sr. Yamauchi dijo en Japón que iban a ser más estrictos en la calidad de los juegos.

DS: No puedo contestar bien esa pregunta. Todo lo que sé es que las metas de Nintendo son tener los mejores juegos. Se supone que serán títulos exclusivos para el Nintendo 64.

CN: Por ejemplo, cómo funciona esto con Mortal Kombat Trilogy.

DS: La diferencia entre este juego y otros juegos de MK es que aquí tú puedes jugar con cualquier personaje que quieras de los juegos de MK ya que están todos.

CN: ¿Ésta es la exclusividad de este juego?

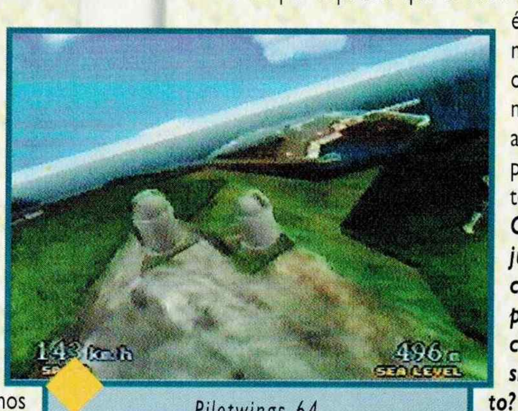
DS: Sí, lo interesante de este juego es que a diferencia de los anteriores no pierdes tiempo esperando a que se lea el juego, aquí acabas una pelea y de inmediato con la siguiente, y la siguiente, y la siguiente...

CN: Sierra On Line iba a lanzar Red Baron. Estaban trabajando muy de cerca con Nintendo y no hemos visto nada de él ¿qué pasó?

DS: Tú sabes, programar para el N64 es diferente. A unos programadores les lleva más tiempo adaptarse a esto. Pero no te preocupes ya que estas personas siguen trabajando en el juego.

CN: Continuando con lo de los juegos, ¿existe algún juego donde tú estés al final, en los créditos? ¿Cuál es tu juego favorito?

DS: No sé muy bien, pero Pilot Wings debe tener mi nombre como Director del Sistema. Acerca de mi juego favorito por supuesto que es Pilot Wings, ya que trabajé en él. Wave Race también me gusta mucho por su control debido a que es muy suave y ya que te acostumbras al juego puedes hacer movimientos sorprendentes.



Pilotwings 64

CN: Hablando de este juego, hay un gran cambio en él ya que al principio era con lanchas y ahora son jet skies ¿a qué se debe esto?

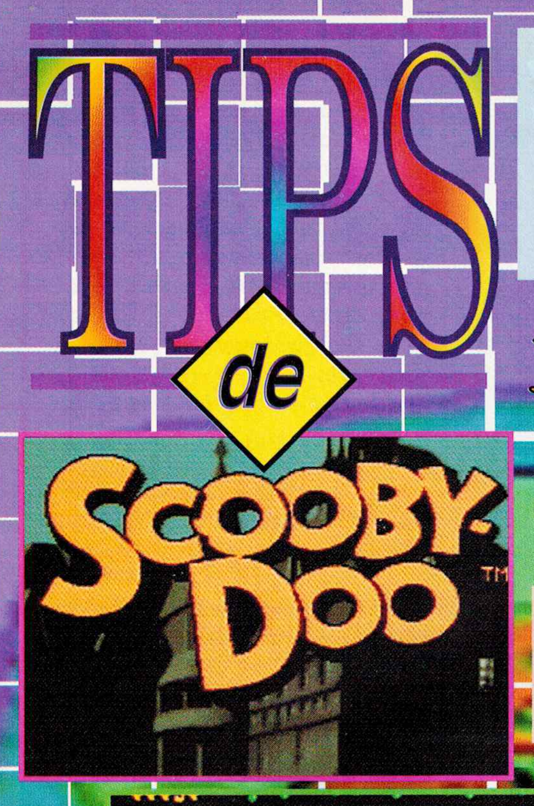
DS: No sé la verdad del porqué del cambio a Water Skies, pero este juego tampoco está completo todavía así que habrá que esperar todavía, la decisión final de los programadores.

CN: Por cierto, ¿Qué tanto le falta a Mario 64 para quedar listo?

DS: En unos pocos días estará terminado. Está listo en un 99.9% así que ya no falta mucho.

CN: Pues bien Darren, nos dio mucho gustó platicar contigo y esperemos que le sigas echando ganas para que en un futuro podamos ver más y todavía mejores juegos.


Super Mario 64



Para todos aquéllos que hayan tenido problemas con este juego, les tenemos malas noticias, ya que aquí les damos algunos Tips para que se hagan más bolas junto con unos mapas para que se pierdan más fácilmente. Así es que si crees que te irá mejor sin estos Tips, mejor avanza unas páginas para que puedas "disfrutar" de lo demás que trae esta revista. Bueno y para aquéllos que decidieron arriesgarse, aquí vamos. Empezamos con la primera misión.

1A. PARTE DEL PISO SUPERIOR (UPPER DECK)

Tu primera misión consiste en investigar qué está ocurriendo en un antiguo barco que chocó hace tiempo. Existe un fantasma que intenta alejarte del lugar por algún motivo, así que hay que investigar a fondo para ver qué sucede.

2

1

Hacia Cubierta (Top Deck)

3

1 Primero que nada, ve al cuarto que está indicado con el No. 2 en el mapa, aquí encontrarás a tu izquierda) a Daphne, que te dará una caja de Scooby-galletas y junto a ella hay un cofre con tesoros. Ten cuidado de ir a la derecha, ya que hay un ratón que baja tu energía si lo tocas.

Ya que hayas tomado las Scooby-galletas, ve con Velma que está del lado izquierdo del cuarto No. 3 del mapa. Dale a ella el cofre y toma el carrito que está junto a ella. Este carrito te sirve para eliminar a casi todos aquellos animales que salen rondando por el barco (existe una rata verde que sale en el cuarto No. 11 y no puedes eliminarla con el carrito, pero cuando lleguemos allá, nos preocupamos por ella). A tu derecha hay un pájaro, elimínalo con el carrito o ignóralo y salte allí.

Ve al cuarto No. 4 del mapa. Aquí puedes decidir ir hacia el cuarto No. 5 que está a tu derecha o hacia el cuarto No. 6 que está arriba:

Si decidiste ir hacia el cuarto No. 5, podrás tomar una caja de Scooby-galletas que está del lado derecho del cuarto. Pero ten cuidado de los 2 ratones, ya que el 2o. es muy rápido y puede quitarte energía o provocar que caigas al vacío.
Por desgracia, no puedes usar el carrito, ya que Shaggy dice que se puede perder si lo usa aquí.

Ya que estés en el cuarto No. 6, ve hacia la derecha y entra al cuarto No. 7, donde está Daphne. Pídele más Scooby-galletas y toma la caja que está junto a ella. Regresa al cuarto No. 6 y ve hacia la izquierda.
En este lugar dice en la pared "Search here", o sea, "busca aquí", por lo tanto si utilizas el botón X encuentras un mapa. Llévaselo a Velma que está en el cuarto No. 1.



Ve al cuarto No. 1 y avanza un poco hacia la derecha. Entonces saldrá el fantasma que camina... por el barco. Utiliza el carrito para que abra la puerta de la derecha (que antes estaba cerrada) y así continúes haciendo tu labor.

Ya con esto, puedes ir a cubierta para explorar más. **6**


Hacia la primera parte del Piso Superior (Upper Deck)

CUBIERTA (TOP DECK)

7 Aquí, ve hacia la izquierda y utiliza la caja donde apunta la flecha roja.

8 Súbete a ella y brinca hacia la plataforma que sube y baja a tu izquierda.

9 Ya que llegues arriba, toma el pez que se mueve y utilízalo como arma (pero no abuses, ya que sólo tienes 5 disparos).

10 Ve hacia la derecha y verás otra plataforma que está quieta, súbete en ella y se moverá hacia abajo. Brinca hacia la derecha para caer en el poste y de ahí brinca hacia la otra plataforma.

11 Esta plataforma se mueve de izquierda a derecha. Ya que llegue lo más a la derecha de su trayectoria, brinca (hacia la derecha) y avanza un poco más ¿hacia dónde crees?... pues hacia la derecha.

12 Aquí verás una plataforma que se mueve diagonalmente. Súbete en ella y ten cuidado de la rata que está arriba. Para eliminarla fácilmente, ve hacia la izquierda y desde aquí aviéntale un pez de los que traes.



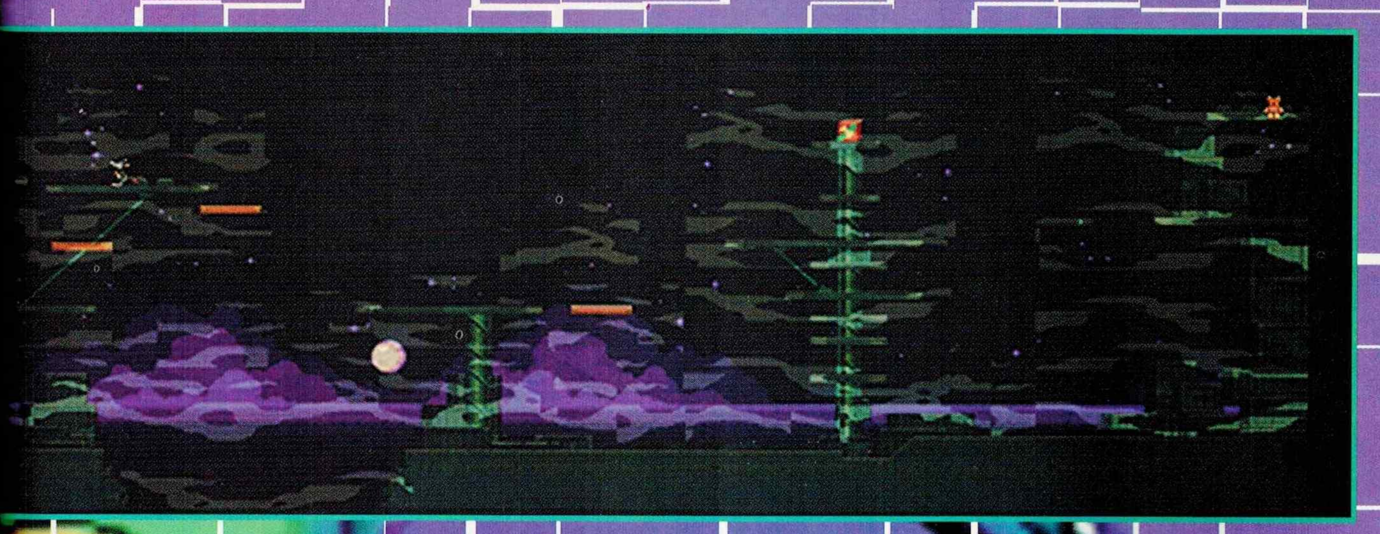
13 13.- Ahora sí, ve hacia la derecha y utiliza la otra plataforma que se mueve en diagonal para llegar al otro poste.

14 Ve hacia la derecha y usa la plataforma para bajar. Ahora ve (otra vez) hacia la derecha hasta topar con pared.

15 Sube usando las cajas y al llegar hasta arriba, verás un osito de peluche, tómalo y bájate para que vayas al poste de la izquierda.

16 Sube por el poste y al llegar hasta arriba verás una caja de Scooby-galletas. Tómala (la caja) y brinca hacia la izquierda para que caigas en el poste al que llegaste en el paso 13 (en donde comienza el piso 14). Repite los pasos 13,12,11,10,9 y 8 (al revés) para que regreses a la entrada.

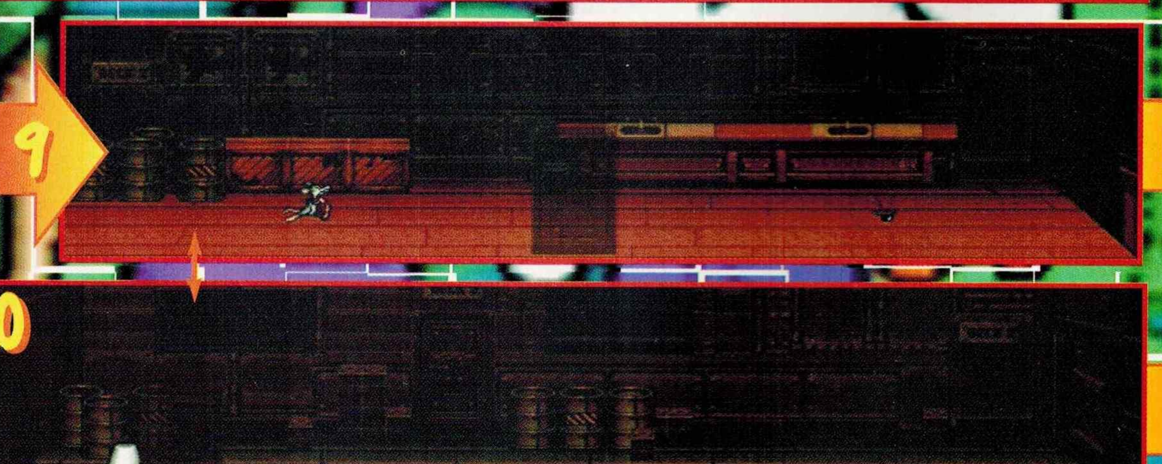
17 Entra de nuevo al cuarto No. 1, enséñale el osito a Velma y así obtienes una llave azul que sirve para abrir la puerta de arriba del cuarto No. 6 y con ésta ya puedas entrar al cuarto No. 8 en el Piso Medio (Middle Deck).



PISO MEDIO (MIDDLE DECK)

Hacia la primera parte del Piso Superior (Upper Deck)





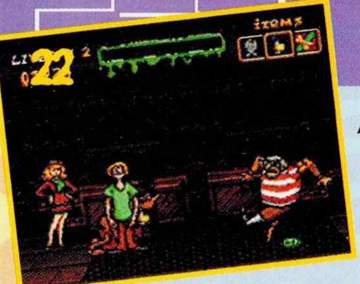
Hacia el Piso de Abajo (Button Deck)

18 Ya en el cuarto No. 8 elimina el pájaro que sale a tu derecha y entra al cuarto No. 9. Elimina a la rata, toma el parche que está tirado en el piso y regresa al cuarto No. 8 para mostrarle la pista a Velma.

19 Ahora ve al cuarto No. 10 y pídele a Daphne otra caja de Scooby-galletas. Toma la cubeta que está a la izquierda, frente a la puerta que no se puede abrir y ve al cuarto No. 11.

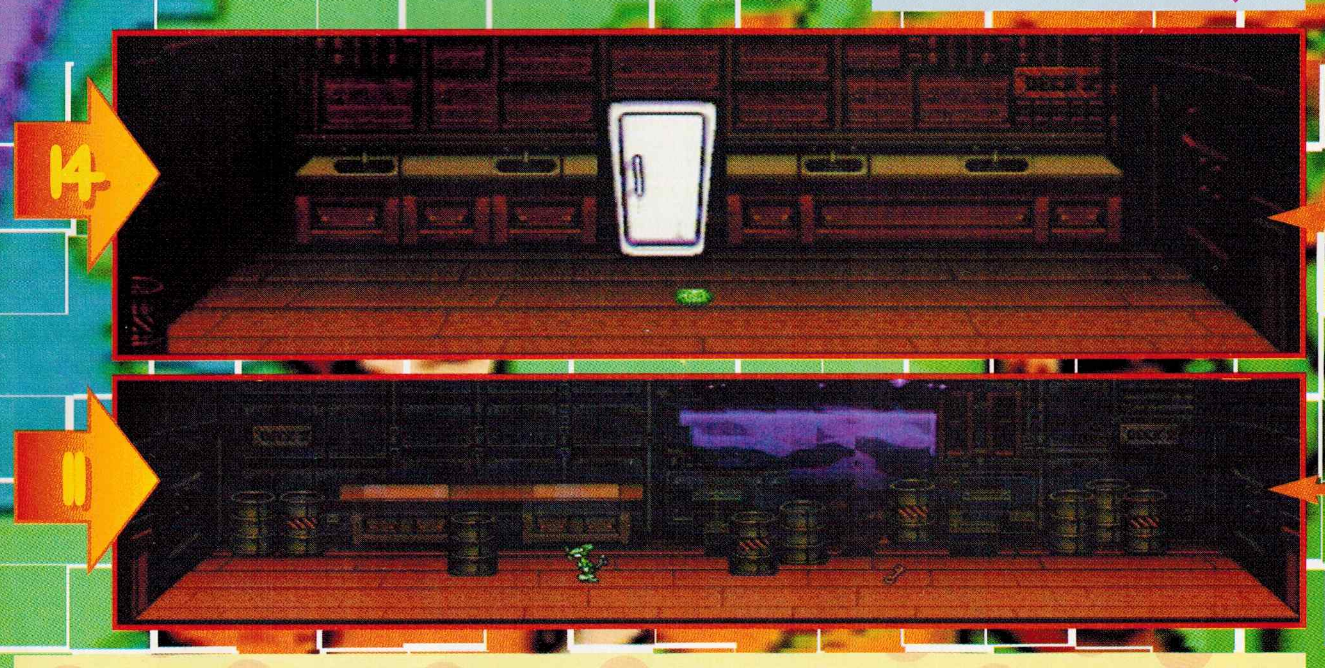
21 Toma la llave café que está hacia la derecha para que abras la puerta que te lleva al cuarto No. 12.

De aquí, toma la puerta de arriba para ir al cuarto 13 donde está una lámpara que te servirá más adelante. Ve al cuarto 14 para entrar al bonus del refrigerador y luego tomar el jabón que está al frente.



Aquí avanza hacia la derecha y súbete en el bote para que le arrojes la cubeta a la rata verde y así no te quite energía. No importa que no le atines a la rata, el chiste es que la cubeta caiga entre los dos botes donde la rata está corriendo. 20

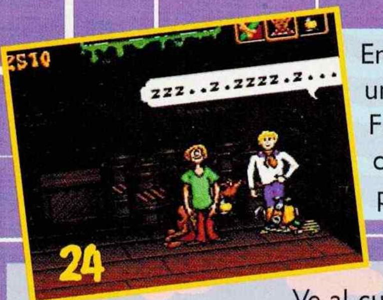
Ve al cuarto No. 15, pídele otra caja de Scooby-galletas y avanza hacia la derecha para que salga el fantasma pirata. Arrójale el jabón y él abrirá la puerta de la derecha que te lleva al bonus del martillo. Ya después del bonus, estarás en la 2a. parte del Piso de Arriba (Upper Deck) en el cuarto 16. 22



Espera a que lleguen los muchachos y ve al cuarto No. 17 para que Daphne te dé otra caja de Scooby-galletas. también toma los cerillos que están junto a ella. 23

2A. PARTE DEL PISO SUPERIOR (UPPER DECK)





24

En el cuarto 18 encontrarás un barril de pólvora y en el cuato 19 hay un papel. Este último llévaselo a Velma; la pólvora y los cerillos a Fred. Ahora sigue a Fred hasta la puerta que no se podía abrir en el cuarto No. 10. Así entrarás al cuarto 20 en el Piso de Abajo (Button Deck) para concluir con este misterio.

25

Ve al cuarto 21 y con el generador. Dirígete al cuarto 22 y pídele a Daphne otra caja de Scooby-galletas, además toma el cable que está a la izquierda. Tanto el cable como el generador, llévaselos a Fred para que abra la puerta que te conduce al cuarto 23. Si estás llevando demasiadas cosas, puedes llevarle primero el generador y luego el cable. También puedes tirar los peces si todavía los traes, o usar una caja de Scooby-galletas.

13

12

15

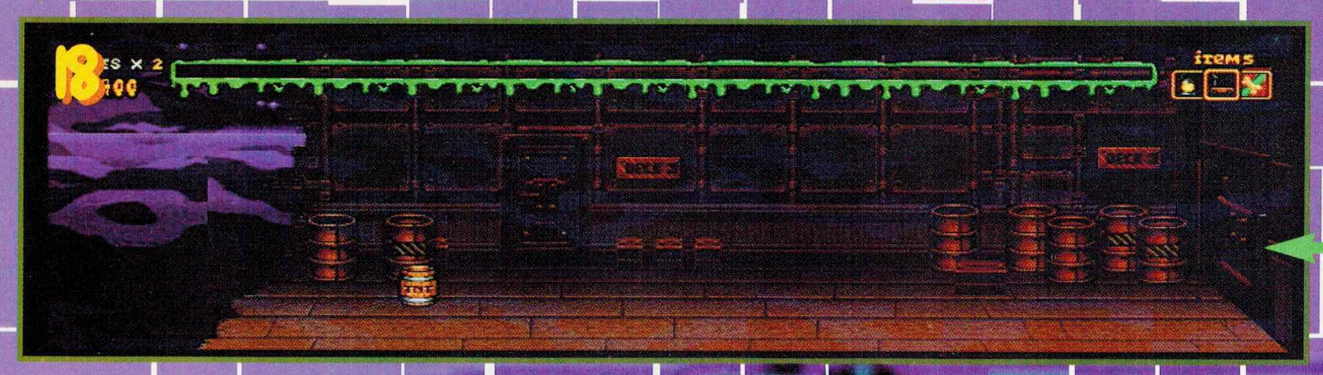
15

Hacia la 2a. parte del Piso Superior (Upper Deck)

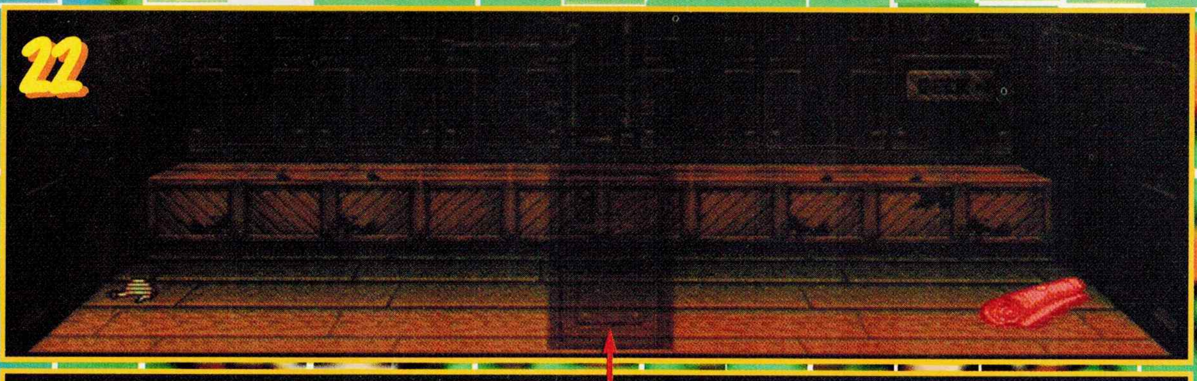
Hacia el Piso Medio (Middle Deck)

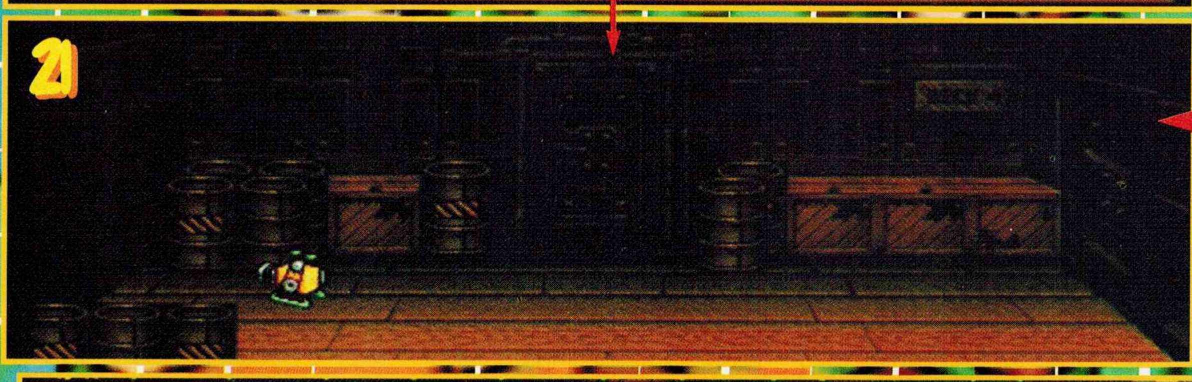
16

19



PISO DE ABAJO (BUTTON DECK)





23

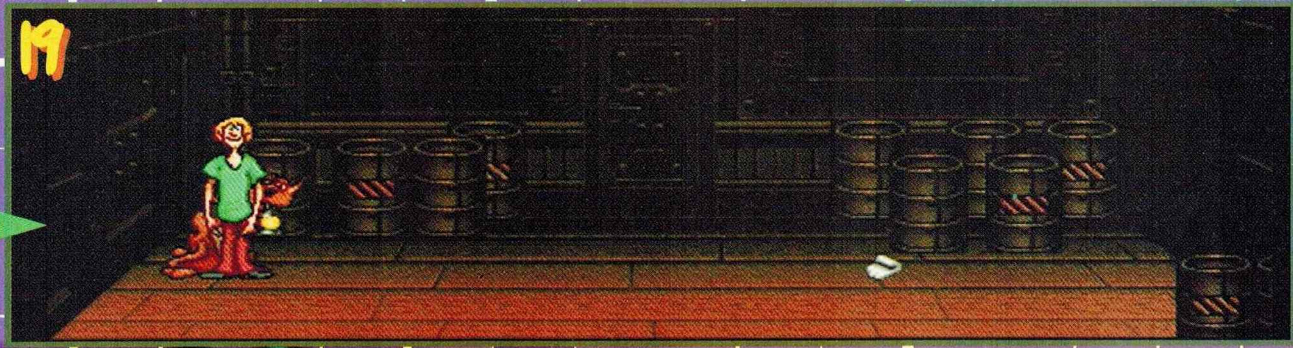
Ya con el acceso al cuarto 23 podrás pedirle a Daphne otra caja más de Scooby-galletas y dirigirte al cuarto 26. Aquí está obscuro, pero no tengas miedo, ya que se supone que traes la linterna (del cuarto 13), así que podrás ir hacia la izquierda y tomar la llave azul del piso.

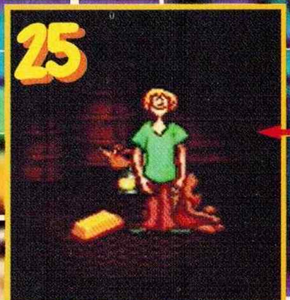
26

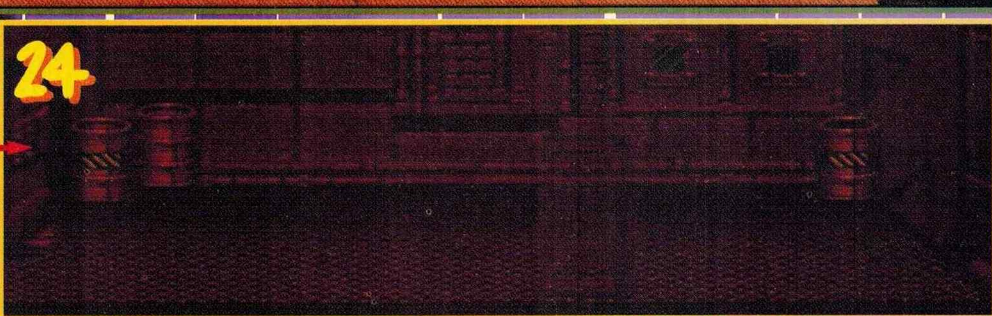


27

Con esta llave puedes entrar al cuarto 24 y dirigirte al 25 que también está obscuro. Camina a la izquierda y toma el lingote de oro, dáselo (el lingote) a Velma y ve con Fred que está en el cuarto 20, para que te muestre la trampa para poder atrapar al supuesto fantasma.





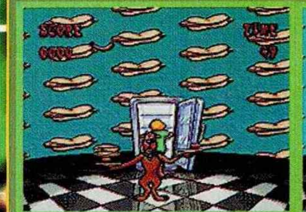




23

Hacia el Piso Medio (Middle Deck)

Y para que veas que no somos gachos, aquí tienes unos pequeños TIPS para los bonus, aunque tal vez no los necesites pero no hay que dejar de mencionarlos.





BONUS DEL REFRIGERADOR

1.- Trata de no cargar demasiada comida de un lado y muy poca del otro, ya que Scooby podría tirar la comida del lado más cargado. Mejor mantenla nivelada.

2.- Si ya estás cargando mucha comida y no puedes avanzar muy rápido por temor a tirarla, utiliza la cabeza de Scooby para hacer que revote la comida sobre ella y caiga en el plato.

BONUS DEL MARTILLO

1.- Trata de no pegarle a tus compañeros. Para que tengas mejor control, te recomendamos utilizar el botón A para pegar del lado derecho y las flechas de abajo e izquierda para pegar del otro lado.

2.- Siempre que salga el martillo con alas, pégale para que ganes velocidad. Pero si sale el reloj, tómalo inmediatamente para tener más tiempo de bonus, no importa que también salga el martillo.





Como ves, ya traes el carrito y el oso, sólo te falta el tapete que está en el cuarto 22, a la derecha. Ya con todo ve al cuarto 21 y haz que el fantasma te persiga hacia el cuarto donde están los muchachos y ¡listo!, acabamos con este misterioso caso, donde resulta que el fantasma era la administradora que quería robarse el oro que había en el barco y para conseguirlo, asustaba a la gente para que ésta huyera.

MAS TIPS de KIRBY'S BLOCK BALL

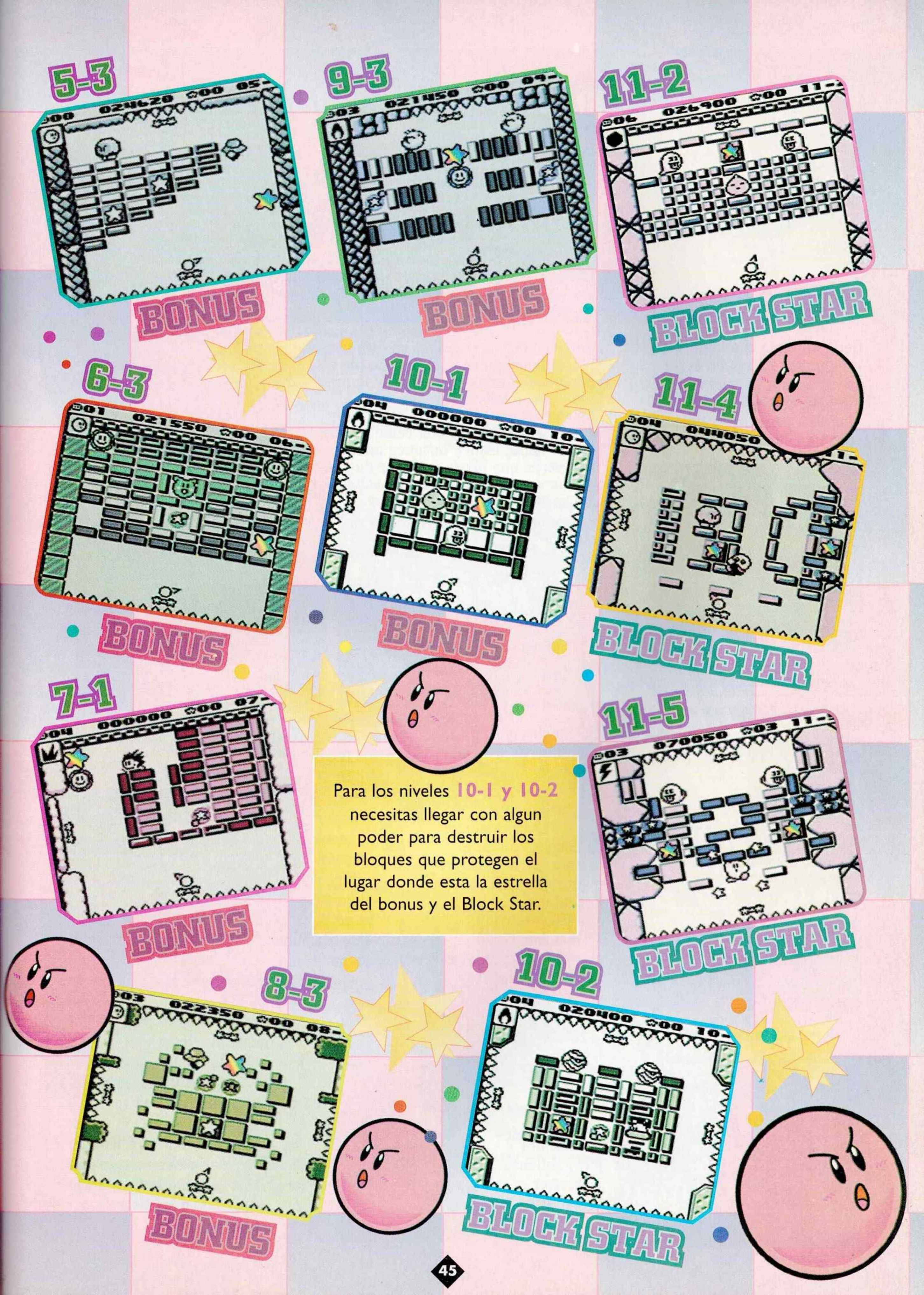
En el numero anterior te dimos un pequeño reporte de Kirby's Block Ball que en lugar de Tips tenia que tener el nombre de gamevistazo, pero ahora si te vamos a dar algunos tips de este divertido titulo..



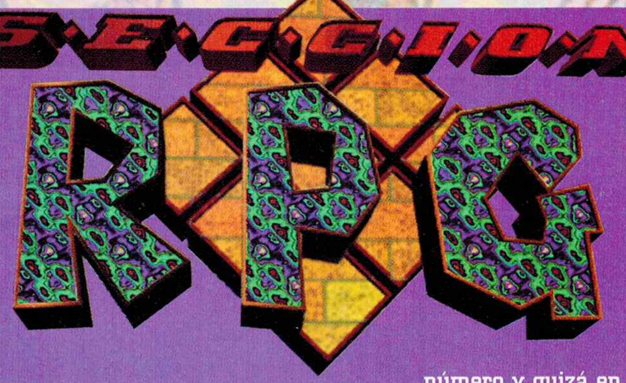
Estos cuadros con estrella multicolor te indican la ubicacion de los Block Star con los que puedes obtener puntos extras y hasta una vida si lo golpeas con algun poder.

Recuerda que para que aparesca la estrella del bonus o los Block Star tienes que pasar por donde estan ubicados pero no como Kirby porque asi no los haras aparecer.

Estas estrellas multicolor te indican la ubicacion de los bonus de ciertas escenas, si las tocas vas a seleccionar que bonus quieres pasar.



Para los niveles **10-1 y 10-2** necesitas llegar con algun poder para destruir los bloques que protegen el lugar donde esta la estrella del bonus y el Block Star.



SUPER MARIO RPG

En el número anterior dimos algunos tips para este juego, pero como son muchos los detalles que tiene, en este número y quizá en el siguiente sigamos dando información que vayamos descubriendo o que nos envien los lectores.

Generalmente cuando grabas tu juego en el mismo archivo con el que empiezas, no hay ningún problema y Mario se pone en su típica pose de victoria.



Pero, cuando vas a grabar en otro archivo, el juego te comunica que ese no fue el archivo con el que empezaste y te pregunta que si quieres grabar sobre él, entonces si pones más de 10 veces la opción de "No" (se oye un ruido de Yoshi cuando haces esto) y después pones "Yes" verás que Mario en lugar de ponerse en su pose de victoria se volteará y agachará la cabeza.









En "Mushroom Kingdom" al principio del juego, después de hablar con el "Chancellor" te dejan tomar los tesoros que se encuentran en el castillo, pero posteriormente regresas cuando la ciudad está siendo atacada, ahí puedes aprovechar que el guardia está "ocupado" con unos monstruos para entrar y tomar de nueva cuenta los tesoros, los cuales por arte de magia reaparecerán. Esto es útil pues obtienes 1 "Flower Point" extra.



En Rose Town, si ayudas a llegar a su casa al Hongo que se ve en la foto y además no tomas sus tesoros (o si lo haces dile que sí fuiste tú) te dirá que en "Forest Maze" encontrarás un tesoro si te vas por "Izquierda, izquierda, derecho, derecha". Si tienes problemas porque no encuentras el dichoso tesoro, es porque al anciano se le olvidó decirte (¿o lo hizo a propósito?) que estas direcciones son tomando en cuenta la forma en la que ve Mario el área a la que entra, por lo tanto lo que tienes que hacer es ir...

Si recuerdas, en esta misma sección del número pasado, hablamos de que dos famosos personajes hacían una aparición especial en este juego. Pues en esta ocasión te vamos a decir en dónde y cómo salen. Para ver al primero de ellos, que se trata nada más y nada menos que de Link, lo que tienes que hacer es regresar al "Inn" de Rose Town después de que Geno se haya unido a tu grupo y hayan derrotado al enemigo mayor en Forest Maze. Ahí el niño le dará una nueva arma a Geno y después de eso tendrás que quedarte a dormir en este lugar. Al despertar verás que tu compañero de cuarto es Link.















Después de rescatar a los habitantes de "Seaside Town" debes regresar al castillo de Mushroom Kingdom y buscar en el cuarto de huéspedes. Ahí vas a encontrar a Samus, del juego Metroid descansando antes de la batalla.

Ya siguiendo estas instrucciones llegarás a un cuarto en el que encontrarás varios cofres con premios interesantes.



...Primero a la izquierda.

Luego a la izquierda, otra vez.

Después derecho.

Y al final a la derecha.

Por cierto, en la escena de "Forest Maze" te encontrarás mucho con estos enemigos llamados "Wiggler". Ellos salen de algunos troncos y caminan siguiendo secuencias determinadas. Si saltas sobre ellos obtendrás una moneda, pero si logras hacerlo varias veces consecutivas obtendrás una "Frog Coin", la cual es muy valiosa a esta altura del juego. Intenta esto varias veces para obtener muchas de estas monedas.







En "Marrymore", después de rescatar a la princesa "Toadstool" y obtener tu premio (dependiendo qué tanto tiempo te tardes en recoger los Items de la princesa adentro de la iglesia) tu misión es regresar al Mushroom Kingdom para llevar de vuelta a la princesa.

Pero si en lugar de salir por donde entraste al pueblo, lo haces por la salida que se ve en la foto, la princesa te pedirá que la lleves de vuelta, si le dices que no a ella y a todos tus compañeros verás algo bastante gracioso.

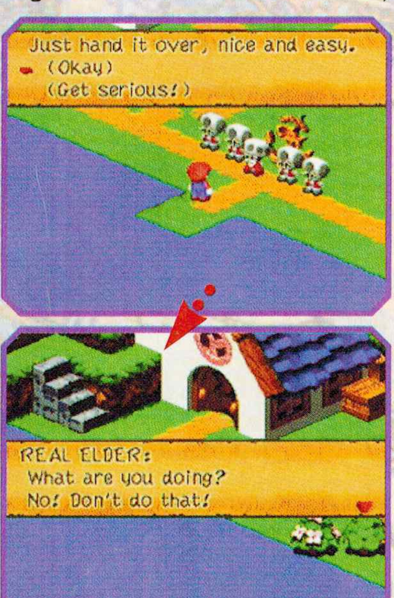




En el punto "Sunken Ship" tendrás que pelear contra un tiburón de nombre "Johnny C. Jones". Cuando lo derrotes obtendrás una estrella y podrás salir de ahí.



Después de eso, dirígete al punto "Seaside Town" y al entrar te encontrarás con los falsos habitantes que te pedirán les entregues la estrella. Si no lo haces, estos sujetos torturarán al jefe de la villa.



Torturas

0.- Flower Box
1.- Flower Jar
2.- Flower Tab
3 o mas.- 1 Moneda



Una vez que les entregues la estrella a estos individuos, tendrás que pelar contra un jefe y al derrotarlo podrás obtener la llave para liberar a los habitantes. Después de esto el jefe de la villa te dará un obsequio pero éste variará dependiendo el número de veces que hayas permitido que lo torturaran. Obviamente lo mejor lo obtienes entregando la estrella a la primera.

Por cierto, en esta misma ciudad (Seaside Town), después de rescatar a los verdaderos habitantes, entra a la tienda de armas. En su menú verás que tienen además de cosas que te sirven en ese momento, cosas viejas incluyendo un "Hammer" hasta abajo. Lo normal en estos casos es que pienses que este martillo es el mismo con el que empiezas el juego, pero no es así. Este martillo tiene la cualidad de ser un martillo de suerte (Lucky Hammer). Si se lo equipas a Mario y golpeas con buen "Timming" (eso que te explica Toad al principio del juego) obtendrás la oportunidad automáticamente de doblar tus puntos de experiencia al final de cada batalla en la que lo uses.



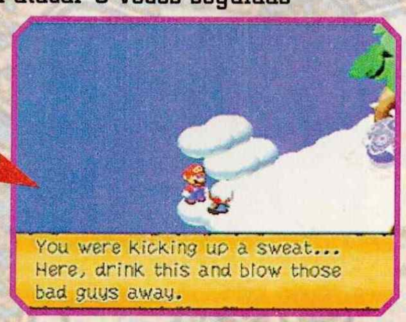




Cuando llegas a "Nimbus Land" y entras al Inn a descansar, el sujeto que ahí atiende te pregunta si quieres usar una almohada mágica y te cobrará un cargo extra de 30 Monedas por usarla. Si decides pagarle, al ir a dormir tendrás diferentes tipos de sueños en los que generalmente verás a gente conocida.

Esto parece algo que no va a aportarte mucho, pero si descansas bastantes veces en este sitio y con la dichosa almohada, de repente vas a soñar con tu amigo "Toad" quien te confesará que en realidad es un monstruo. Después de esta horrible pesadilla despertarás y verás que Toad está junto a tu cama. Una vez que escuches su explicación te regalará un "Red essence". Este Item te permitirá atacar 3 veces seguidas





En "Land's End", cuando llegues al "Sky Bridge" déjate caer y ponte cerca del hoyo que se ve en la foto, ahora espera a que aparezca una pequeña nube y salta hacia el hoyo en ese momento, si lo haces bien, llegarás a una cueva oculta.



Al llegar al final de esa cueva saldrás el en tubo que está en Kero Sewer y el que anteriormente no podías alcanzar. Desde este punto puedes saltar a una base que está a tu izquierda y ahí tomar un tesoro que contiene un misterioso Item llamado "Criket Jam".



Si este Item se lo llevas a Frogfucius, te pedirá que se lo regales. Si accedes obtendrás como regalo 10 Frog Coins para comprar cosas en Seaside Town.



Este es un detalle bastante curioso del juego y que te ayudará si es que ya tienes un buen nivel de experiencia al llegar a "Bowser's Keep" y quieres evitar conflictos (por cierto, el máximo nivel de experiencia para todos los personajes es de 30). Al llegar a la escena antes mencionada incorpora a tu equipo de batalla a Bowser. Entonces al entrar a una pelea, algunos de los enemigos reconocerán a su antiguo jefe y saldrán huyendo. Esto no funciona con todos los enemigos pero sí con la gran mayoría.








Siguiendo en Nimbus Land, cuando por fin puedas entrar al castillo y llegar a donde se encuentra Valentina, ella escapará con una llave muy importante para tí, así que como te has de imaginar, tendrás que salir tras de ella para quitarle la llave.

En tu camino verás un misterioso cofre flotando a una considerable altura (aunque no hay mucho problema para alcanzarlo) simplemente tendrás que saltar debajo de él para hacer que aparezca una base oculta. Pero bueno, esto no es problema, lo importante es que si tomas este cofre en el momento en el que estés corriendo detrás de Valentina, obtendrás de él una estrella que te ayudará a eliminar a "Dodo" sin problema alguno.

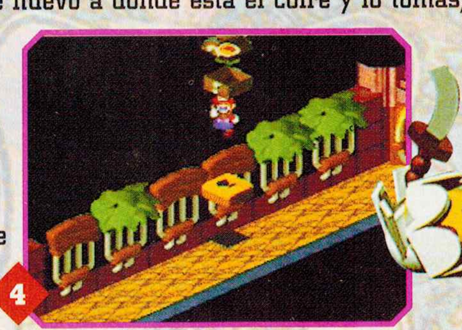



Ahora, si dejas ese cofre en paz cuando vienes tras Valentina y prefieres pelear contra todos los enemigos que hay en ese pasillo de manera normal, te enfrentarás a "Dodo", el cual no es un muy rudo jefe pero se sabe defender.






Tal vez ahora te estés preguntando ¿y qué gano yo con esto?. La respuesta es simple: Si después de rescatar a los reyes de Nimbus Land vas de nuevo a donde está el cofre y lo tomas, ya no habrá estrella, pero sí obtendrás un "Flower Point" de regalo. Así que checa qué es lo que te conviene, para que sepas cuándo tomar este premio.




TIMMING

Al principio del juego, Toad te explica que para hacer más poderosos tus ataques, así como para resistir los embates de tus enemigos, tú puedes presionar el botón A en cierto instante, si lo haces bien causarás más daño a tu enemigo. Pues bien, esto no sólo se aplica a los ataques, también las magias tienen su "Timming", así que si presionas el botón X o A en cierto momento, tus ataques de magia serán mucho más poderosos. Checa lo siguiente, pues aquí te diremos el momento exacto en el que debes presionar el botón. Debemos advertirte que muchos de estos movimientos requieren de bastante práctica, pero vale la pena que los practiques.



MARIO

Con este personaje no tenemos gran problema, ya que sus magias se dividen en dos tipos: las de fuego y los saltos.

-Fire Orb (4 FP)
-Super Flame (9 FP)
-Ultra Flame (14 FP)

En este poder no hay gran ciencia, al ejecutarlo lo único que tienes que hacer es presionar repetidamente el botón Y para hacer mayor daño al enemigo. Estos poderes sólo afectan a un enemigo a la vez y entre más poderosa sea la magia, mayor será el daño que vas a causar (así de simple).



-Jump (3 FP)
-Super Jump (7 FP)
-Ultra Jump (11 FP)

Para hacer que funcionen estas magias lo que tienes que hacer es presionar ya sea el botón Y o A en el momento en el que vas a hacer contacto con el enemigo. El "Jump" sólo ataca una vez a tu enemigo; el Super Jump y el Ultra Jump puede atacar varias veces, dependiendo de tu habilidad pero con la diferencia de que el Super Jump se concentra en un solo enemigo y el Ultra Jump en varios. Estos ataques aumentan su efectividad si tienes equipado el Item "Jump Shoes".



GENO

Este personaje es el que tiene los ataques que necesitan más precisión, pero también es el más poderoso con ataques mágicos (tal como lo pudiste ver en la foto que está al principio de este apartado.

-Geno Beam (3 FP)

Este poder es el primero que debes dominar con este personaje. Al ejecutarlo la máquina te pide que mantengas presionado el botón Y para acumular poder. Al hacerlo aparecen 3 estrellas y entre más tiempo mantengas el botón hasta antes de que estas 3 estrellas desaparezcan más poderoso será tu ataque.



Ahora, si logras mantener presionado el botón el máximo tiempo posible, (guíate por el sonido para que sea más fácil) Geno saltará para ponerse enfrente del enemigo y el daño que le harás será mayor. Como dijimos esto requiere de bastante práctica, pero si lo haces bien, los jefes no te darán mucha batalla.



-Geno Boost (4 FP)

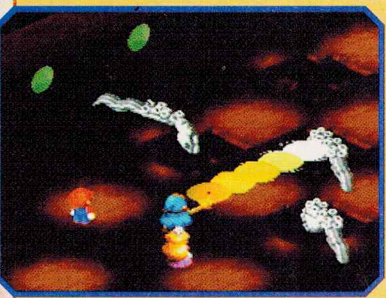


Con este poder normalmente puedes subir el nivel de ataque de tus compañeros (Attack Up), pero si presionas de nueva cuenta el botón Y o A un segundo después de que aparecen las flechas, podrás aumentar además del nivel de ataque, también el nivel de defensa (Defense Up).



-Geno Whirl (8 FP)

Este poder es el más dañino de todos pero también requiere de bastante precisión. Al realizarlo Geno lanza una especie de disco de fuego al enemigo y un instante después de eso el enemigo se "duele". Si presionas el botón Y o A en el preciso instante en el que el enemigo se duele, el daño que le causarás lo va a eliminar (¿o qué piensas de 9999 de daño?). Aunque lo hemos intentado bastantes veces, este poder no hemos podido hacérselo a los jefes, aunque a los enemigos que salen acompañándolos sí se puede.





-Geno Blast (12 FP)



Este poder es la versión "mejorada" del Geno Beam. Al igual que el poder anteriormente mencionado, aquí tienes que mantener presionado el botón Y mientras aparecen las 3 estrellas. Entre mayor tiempo mantengas este botón presionado mayor será el daño. La ventaja de este poder, es que con él podrás atacar a todos los enemigos en pantalla.



BOWSER

Una de las grandes ventajas de este personaje es que casi ninguno de sus poderes requiere de una medida exacta y su daño es masivo.

-Geno Flash (16 FP)

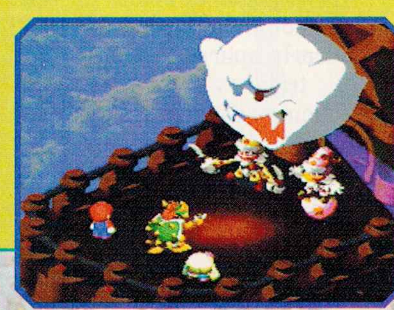
Este es el último poder que aprende Geno y el más poderoso. Al igual que el Geno Beam y el Geno Blast su poder se rige por el tiempo que mantengas presionado el botón Y.

Esta magia daña a todos los enemigos como el Geno Blast pero es mucho más poderosa.



-Terrorize (6 FP)

Al ejecutar este poder aparecerá un fantasma que espantará a tus enemigos y además de dañarlos hará que sus ataques no sean tan poderosos y les hagas tú más daño al atacarlos después. Este poder es simple ya que para hacer que funcione sólo tienes que girar rápidamente el control Pad.



TOADSTOOL

Este personaje sólo tiene un poder de ataque directo, pero todos los demás son para auxiliar a tu equipo, así que si la unes a tu equipo junto con alguien dedicado 100% a hacer daño (como Geno o Bowser) los resultados para tus enemigos serán devastadores.

-Therapy (2 FP)

Este poder, además de recuperar la energía de alguno de tus compañeros también le quita efectos de magias de los enemigos. Para hacer más efectiva esta magia presiona el botón Y o A en el momento en el que estén terminando de aparecer las estrellas.



-Group Hug (4 FP)

Este poder tiene el mismo efecto que el anterior pero ahora podrás recuperar la energía de todos los personajes. Para hacer más efectivo este poder tienes que presionar el botón Y o A en el momento en el que los personajes tengan más estrellas.



-Sleepy Time (4 FP)



Con este poder podrás hacer que todos los enemigos en pantalla caigan en un profundo sueño con lo que perderán varios turnos de ataque hasta que no los golpees. Para hacer que este ataque sea más poderoso, debes girar rápidamente el control Pad. Este poder generalmente no afecta a enemigos muy poderosos.

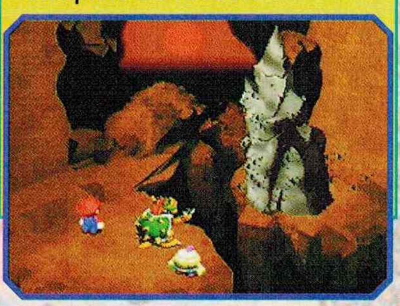
-Come Back (2 FP)



Con esta magia podrás hacer que vuelva a la acción un enemigo que haya sido puesto fuera de combate, normalmente sólo le recupera la mitad de su energía pero si presionas el botón Y o A justo antes de que la estrella caiga sobre el personaje, éste recuperará toda su energía.

-Crusher (12 FP)

Este poder cuausa daño masivo a un solo enemigo. Para hacerlo más poderoso presiona el botón Y o A en el momento que aparece el gráfico completo de la roca.



-Bowser Crush (10 FP)

Al ejecutar este poder, aparece un gran Mecha-Koopa que pasa sobre los enemigos causándoles gran daño. Pero para hacerles todavía más daño, presiona rápidamente el botón Y mientras pasa el MK.



-Poison Gas (10 FP)

Con esta magia aparece una nube que además de causar daño a los enemigos, puede dejar envenenados a algunos de ellos, lo que hará que pierdan energía gradualmente. Para hacer que este poder sea más efectivo tienes que girar rápidamente el control pad.





-Mute (3 FP)

Al ejecutar este poder podrás hacer que el enemigo seleccionado ya no te ataque con magia. Para hacer que este ataque sea más poderoso gira rápidamente el control Pad. Este poder generalmente no afecta a enemigos muy poderosos.



-Psych Bomb (15 FP)

Este es el único poder de ataque directo que posee Toadstool. Con éste atacas a todos los enemigos en pantalla con una serie de bombas. Para hacer más poderoso este ataque presiona rápidamente el botón Y.





MALLOW

Este personaje tiene poderes de ataque directo a tus enemigos pero también podrás recuperar energía con él; es un personaje bastante útil al principio, pero ya que obtienes a personajes más poderosos como Bowser o Toadstool se vuelve "no tan necesario".

-Thunderbolt (2 FP)

Este poder es bastante útil al principio, ya que daña a todos los enemigos en pantalla y sólo consume 2 FP. Para hacer que esta magia sea más poderosa, presiona el botón Y o A justo antes de que terminen los rayos (guíate también por el sonido, en cuanto se acabe el ruido).



-HP Rain (2 FP)

Esta magia también es muy buena pues permitirá que tus personajes recuperen bastante energía por solo 2 FP, para hacer que esta magia sea más poderosa deberás presionar el botón Y o A en el momento en el que la nube deje de hacer ruido, así que pon mucha atención.



-Shocker (8 FP)

Esta magia afecta a un solo enemigo, pero el daño es mucho mayor que el que ocasiona el Thunderbolt. Para hacer esta magia más poderosa presiona el botón Y o A cuando se oiga el ruido de trueno antes de que aparezca el gráfico.

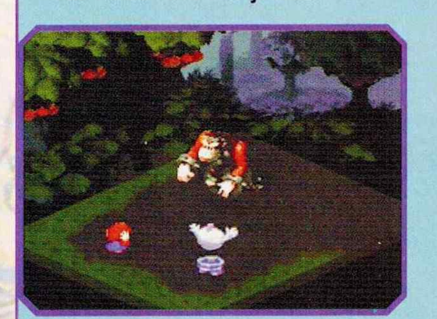


-Snowy (12 FP)

Con esta magia podrás atacar a todos los enemigos que están en pantalla; es muy poderosa y para hacerla todavía más solamente tienes que girar el control Pad al momento de ejecutarla, entre más rápido la gires, más daño ocasionarás.

-Psycopath (1 FP)

Con este poder, podrás averiguar cuánta energía tiene tu enemigo, además si lo haces bien él mismo te dirá cuál es su punto débil. Para eso tendrás que presionar el botón Y o A en el momento en el que las dos luces se junten en el enemigo.
No sirve con los jefes.





-Star Rain (14 FP)

Esta magia ataca a todos los enemigos en pantalla y se parece un poco a los ataques de salto de Mario, ya que para hacerla más poderosa tienes que presionar el botón Y o A en el momento en el que la estrella caiga sobre los enemigos. Si lo haces bien la estrella caerá varias veces sobre tus enemigos y el daño se multiplicará pero esto requiere de bastante precisión.



Como ya hemos dicho en anteriores ocasiones que hablamos de este juego, a lo largo de tu misión te vas encontrando con cofres que están escondidos y que la única forma que hay de hacerlos aparecer es saltar en el sitio correcto y estos aparecerán. Sin embargo, no te das cuenta que alguien sabe cuántos has descubierto hasta que llegas a Monstro Town, en donde habita un extraño cofre que te dirá cuantos te faltan.



Ahora, si has descubierto algunos de ellos pero todavía te faltan muchos, a continuación te daremos la localización exacta de todos los cofres escondidos.

Mushroom Kingdom



TOAD: Mario, there you are!
I'll tell the Chancellor you're here.

El primer cofre escondido es también uno de los más difíciles de tomar. Al principio de juego y cuando llegues por primera vez al castillo de Mushroom Kingdom (te recomendamos salvarte en el Inn antes de entrar para que puedas resetear el juego si te falla alguno de los pasos) te encontrarás con Toad quien te pedirá que lo sigas, ahora rápidamente alcánzalo y salta sobre él, cuando llegue a la puerta y se pare para abrirla, salta hacia adelante y quedarás encima de la puerta. Después de esto camina un poco a la derecha y salta para encontrar el primer cofre. Adentro de este cofre encontrarás una Frog Coin.

1



El segundo cofre lo encuentras dentro de la tienda de Mushroom Kingdom, baja al sótano y habla con el hongo que está ahí, si sigues sus instrucciones encontrarás un cofre con una Flower Point sin mayor problema.

2





3

Después de tomar el contenido del segundo cofre secreto, súbete en el hongo y espera a que camine hasta la orilla inferior derecha, cuando lleguen ahí salta y encontrarás otro cofre secreto con una Flower Point.

Bandit´s Way

Al llegar a la flor giratoria que se ve en la foto, trata de saltar de modo que caigas en la flor que se ve a la derecha. Si lo haces bien encontrarás un cofre con una Kerokero Cola.



Rose Town

Cuando llegues a la tienda de este pueblo, sube al anaquel que se ve en la foto y salta para encontrar un cofre con una Frog Coin adentro.



Adentro de la casa del individuo que te da la localización de un tesoro, también encontrarás otro cofre oculto. Para revelarlo sólo salta sobre la cama del cuarto que se ve en la foto. Dentro de él hallarás otra Frog Coin.

Forest Maze

Al llegar a la escena Forest Maze, busca en el lugar indicado en la "primer pantalla" de esta escena, ahí obtendrás una Kerokero Cola.



Al llegar al tronco que se ve en la foto (es la "cuarta pantalla" de esta escena) busca a la izquierda, tal como se ve y así encontrarás un cofre con una Frog Coin adentro.



Al llegar a la "Quinta pantalla" de esta escena te encontrarás con varios troncos, entra al que se ve indicado en la primer foto y después busca más o menos en donde se ve en la segunda, ahí hallarás un cofre con una Flower Point.

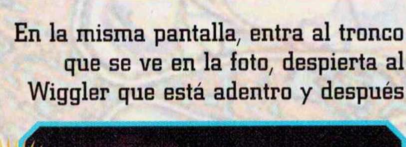


En esa misma pantalla sigue el procedimiento anterior: entra al tronco que se ve en la primer foto y ya adentro busca más o menos en el sitio que indica la segunda, ahí encuentras un raro mensaje que dice "You missed".



En la misma pantalla, entra al tronco que se ve en la foto, despierta al Wiggler que está adentro y después vuelve a entrar y busca más o menos por donde estaba este enemigo, así hallarás una Kerokero Cola.







12

Al llegar a la pantalla en la que se encuentra el "Save Point" busca en el punto en que se ve el cofre, adentro de él encontrarás un Red Essence.



Pipe Vault

En esta escena, entra al tubo que se ve en la foto para llegar a una parte especial de este mundo.



13



Cuando entres a la escena antes indicada busca en el sitio que se ve en la foto, si lo haces bien encontrarás un cofre con una Frog Coin.

Yo'ster Isle

15

Al llegar a Yo'ster Isle busca al lado del Save Point por donde indica la foto, así encontrarás un cofre con una Frog Coin.



14

Al lado del cofre anterior vas a encontrar otro, sólo busca más o menos donde indica la foto y encontrarás otra Frog Coin.

Booster Pass

16



Al entrar a este nivel, en el "primer cuarto" vete todo a la izquierda y busca encima de la planta que se ve en la foto, ahí encontrarás un Flower Point (En ese mismo sitio es en donde se abre una puerta cuando activas el Switch en Booster Tower).

17

En el mismo "primer cuarto" busca en el sitio que se ve en la foto (está cerca de la salida), en ese punto hallarás un cofre con Rock Candy.

Booster Tower

18



Cuando llegues a este sitio en donde salen los Spookum (el "segundo cuarto" dentro de la torre) busca más o menos por donde indica la foto, adentro de ese cofre hay una Frog Coin.

19

Cuando llegues a esta parte (el "doceavo cuarto", sin contar los que tienen las armas para Mario y Bowser) busca más o menos por donde se ve en la foto, el cofre que encuentras tiene una Frog Coin



20

En el "décimo séptimo cuarto" (sin contar los que tienen las armas para Mario y Bowser y un Item) busca en el punto que se ve en la foto, ahí hallarás un hongo que recupera tu energía.





21

En ese mismo cuarto, salta encima del cofre que se ve en la foto y después salta verticalmente para encontrar un cofre con un Item llamado "Goodie Bag". Si usas el anterior Item en batalla obtendrás monedas.

Marrymore



22

En Marrymore entra a el Inn y sube al primer cuarto (el barato) ahí súbete al mueble que indica la foto y salta para obtener una Frog Coin.

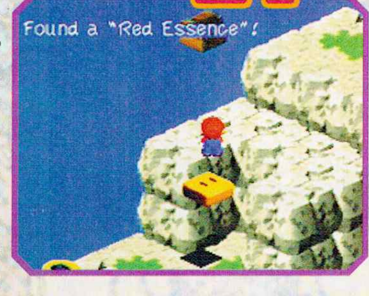
Sunken Ship



23

Después de derrotar al King Calamari, avanza hasta que llegues al cuarto en el que sale un doble de Mario (no vayas a hablar con él), salta en el punto que se ve en la primer foto para hacer aparecer una caja y el cofre secreto. Ahora súbete en el doble de Mario para que puedas alcanzar el cofre y así obtener una Kerokero Cola.

Land´s End

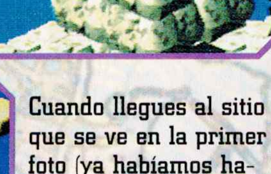


24

Cuando llegues al primer cuadro que sube y baja, trata de saltar tal como se ve en la foto cuando el cuadro haya llegado a lo más alto (requiere algo de práctica), si lo haces bien podrás encontrar un cofre con un Red Essence adentro.

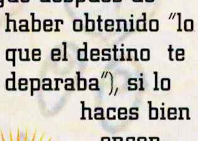
25

Cuando llegues al sitio que está en la primer foto, salta donde está Mario para hacer aparecer una base, ahora dispárate por el cañón de nuevo para alcanzar esta base y así subir a la parte que se ve en la segunda foto, en donde además de alcanzar un cofre que está flotando podrás hallar un cofre con una Kerokero Cola.



26

Cuando llegues a la zona que se ve en la foto, salta entre las flores (¡qué bonito!) que se ven, así hallarás un cofre con una Frog Coin.



28

Al llegar a Belome´s Temple, salta en el sitio que se ve en la foto (es el primer cuarto que sigue después de haber obtenido "lo que el destino te deparaba"), si lo haces bien encontrarás un cofre con otra Frog Coin.





27

Cuando llegues al sitio que se ve en la primer foto (ya habíamos hablado de él anteriormente) salta cuando aparezca una nube y así entrarás a una escena secreta. Ahí adentro salta en el punto que se ve en la segunda foto y así encontrarás un cofre con otra Frog Coin.



29

Dentro de ese mismo cuarto, trata de subirte al cofre que se ve en la foto, si lo haces bien, salta para hacer aparecer un cofre con otra Frog Coin.

Monstro Town

30

Este cofre es muy fácil de encontrar, sólo salta en el sitio que se ve en la foto para obtener otra Frog Coin.

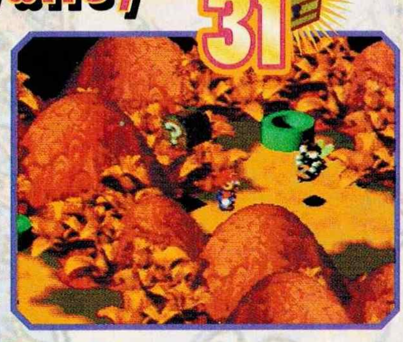
32

En esta misma escena al llegar a la parte que esta llena de tubos, espera a que el Shy Away riegue la planta del tubo que se ve en la foto, elimínala y después entra. Ahora salta en el punto que se ve en la segunda foto para sacar un cofre con una Red Essence.



Bean Valley

31



Al entrar a esta escena, ve por el tubo que está a la izquierda, saldrás entonces en el área que indica la foto para encontrar otro cofre con otra Frog Coin.

33



Al igual que en el caso anterior, entra en el tubo que se ve en la primer foto, después salta donde te indicamos para encontrar un cofre con una Kerokero Cola.

Nimbus Land

34



Al llegar a Nimbus Land, entra a la tienda y salta en el sitio en donde está parado Mario pero en las cajas de arriba, para hacer aparecer un cofre con una Frog Coin.

35

Cuando llegues al cuarto en el que está el Jawful, camina dentro de la pared (por donde está picando el enemigo) y así encontrarás un cofre bastante oculto con una Frog Coin.

36



Ahora en el mismo cuarto elimina al Jawful y después de vencerlo salta en el sitio en el que él se encontraba, ahí encontrarás otro cofre con una Frog Coin.

37



Después de eliminar a Birdo, salta sobre el cofre que está en el cuarto siguiente para así encontrar un cofre con otra Frog Coin.

38



Este cofre sólo lo puedes encontrar hasta que rescates a los reyes de Nimbus Land (antes, en ese mismo sitio hay un cofre con una Flower Point). Salta en el sitio que se ve en la foto y encontrarás un cofre con una Frog Coin.



Factory

39

En el último nivel encontrarás también el último cofre. Para hacerlo aparecer sólo salta en el sitio que se ve en la foto (en donde está el 2o. Save Point) para encontrar un cofre que recuperará tu energía.



Está sección de números hace su aparición en este número por 2 razones

1.- Ya se nos había ocurrido hace tiempo

2.- Llegaron preguntas contestables con #'s

No será una sección fija, pero probablementereaparezca en próximos números

#

¿Cuántos juegos de X-Men existen para el Super Nintendo?

Fernando A. Compuzano

Tuxla Gutierrez, Chiapas

2





#

¿Cuánta energía utiliza el Super Nintendo?

GUILLERMO LEGORRETA

Ario de Rosales, Michoacán

17 Watts

#

¿Cuántos juegos han salido para el SNES que utilicen el chip SFX?

GUILLERMO LEGORRETA

Ario de Rosales, Michoacán



5











#

¿Cuántos títulos van a estar a la venta al lanzamiento del Nintendo 64 en América?

Daniel Ríos Ramírez.

Toluca, Edo. de México

3

#

¿Cuántos megas tiene International Super Star Soccer De Luxe?

José Araujo Manrique

Campeche, Campeche

16



#

¿Cuál es el tiempo mínimo en el que debes terminar Super Metroid para ver a Samus en traje de baño?

Ivan Ebergenyi

Cancún, Quintana Roo

Menos de 3 hrs.

#

¿En cuánto sale una suscripción por un año a nuestra revista?

Ernesto Casimiro Espinoza

Silao, Guanajuato

$ 144.00

#

¿Cuántos juegos han salido con batería?

Alex Alberto Dorado

Guasave, Sinaloa

227

141	***SNES***
28	***GB***
55	***NES***
2	***VB***

#

¿Cuándo será la próxima Conque?

Juan Palafox Suarez

Apizaco, Tlaxcala

3/8/96

#

¿En que número dieron la clave para sacar a Ryu Zakazaky en Fatal Fury Special?

J*E*V*

Mexicali, Baja California

Año 4 # 2

#

¿En que número dieron la clave para sacar a Akuma en SF II Turbo?

J*E*V*

Mexicali, Baja California

Año 3 # 3

#

¿En qué año adquirió Nintendo la franquicia del equipo de Beisbol de los Marineros de Seattle.

Alcocer Kumul Victor Alberto.

Mérida, Yucatán

1992

#

¿Sabes cuál es el nuevo número telefónico de mi taller autorizado?

LUIGI

Hamburgo 10, Zona Rosa México, D.F.

535-2090

#

¿Cuántos juegos de Mega Man han salido para Super Nintendo?

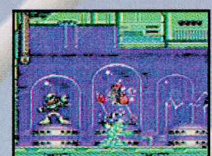
México, D.F

5











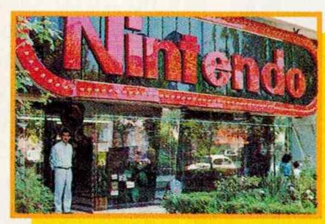


Nintendo®

FRANQUICIAS AUTORIZADAS NINTENDO







INSURGENTES

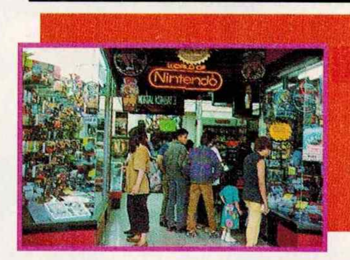
-VENTA
-RENTA
-SERVICIO
-CINEMA NINTENDO

Tel:687-73-59









TEPEYAC

-VENTA
-RENTA
-SERVICIO

Tel:759-01-11







PERICENTRO

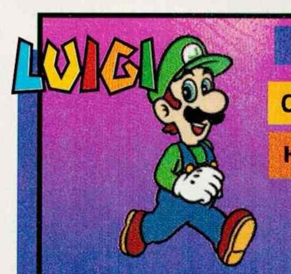
-VENTA
-RENTA
-SERVICIO

Tel:557-17-65

PROXIMAMENTE:







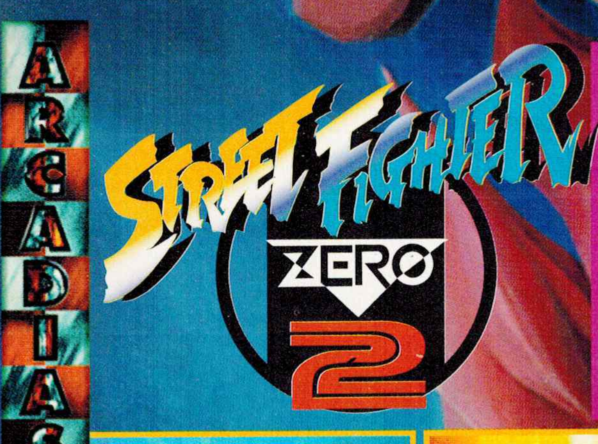
TALLER DE LUIGI

Cambió de domicilio

Hamburgo #10 Col. Juárez

-VENTA
-SERVICIO

Tel: 535-20-90



En números anteriores te dimos un tip para que en lugar del jefe final pelearas contra Akuma, pues ahora te damos cómo sacarlo con toda seguridad.

Para empezar tienes que seleccionar si juegas en el control UNO, el color del peleador tiene qué ser el del jugador UNO y si juegas en el control DOS el color del peleador tiene que ser el del jugador DOS.

Ahora en el transcurso del juego y antes de llegar con el último peleador tienes que haber logrado 5 Super Combos ya sean normales o custom. y tres perfect...











...así al llegar al último escenario te enfrentarás al indefenso de Akuma, pero con el estilo con el que juega en Super Street Fighter II Turbo, chécate en qué ángulo lanza los poderes en el aire.







Puedes ejecutar una Hurricane Kick que se eleve más de lo normal y hacia atrás, para lograrlo ejecuta el siguiente movimiento.

↓ ↙ ← ↖ + P

Este movimiento lo puede ejecutar Ryu, Ken y Akuma.



Puedes ejecutar otra Hurricane Kick que se eleve más de lo normal hacia el frente, para lograrlo ejecuta el siguiente movimiento.

↓ ↙ ← ↗ + P

Este movimiento lo puede ejecutar Ryu, Ken y Akuma.

Nota: Los movimientos son para cuando el enemigo está a tu derecha y la P significa cualquier botón de patada y la G cualquier botón de golpe.

Para sorprender a tu oponente, puedes ejecutar el super que lanza los poderes en el aire mientras estás en el suelo para que en cuanto te levantes ya lo estás ejecutando.









¿Quieres ver una escenita de celos? juega con cualquiera de la mujeres (Sakura, Chun-li o Rose) y al llegar a pelear en la escena de Guy chécate cómo la hija de Haggar Jessica que esta abrazada de Cody le coloca un buen cachetadón cuando una de las peleadoras pasa por el frente.



Al ejecutar un Super Combo en la escena de Ken , Strider lanza un oso hacia arriba como festejando. ← Strider era el personaje principal de un juego de arcadia y también existió en el juego para el NES.



Seguramente ya te diste cuenta que dependiendo de cómo le ganes al oponente aparece un ícono debajo de tu barra de energía y ahora te damos la situación en la que sale cada uno.


Ganando por tiempo


Ganando por agarrón


Ganando por ataque normal


Ganando por Golpe o Patada débil


Ganando por Poder (ejemplo Hadoken)


Ganando por Zero Counter

Cuando ejecutas un Super Combo Custom cada personaje tiene su propio ícono





Ryu | Adon | Chun-li | Guy | Ken





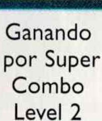
Dhalsim | Gen | Sakura | Rolento | Zangief

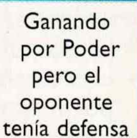


Charlie | Birdie | Rose | Sodom | Sagat

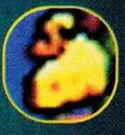


Akuma | M.Bison | Dan




Ganando por Super Combo Level 1


Ganando por Super Combo Level 2

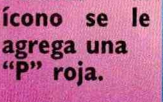

Ganando por Super Combo Level 3


Ganando por Poder pero el oponente tenía defensa

Cuando uno de los peleadores gana un Round (cualquiera) y empatan los otros dos, o empatando los tres Round, este ícono aparecerá sólo en el cuarto Round y es como si el CPU le diera la victoria de un Round al peleador o peleadores que no tengan una victoria, esto es para que el cuarto Round sea el definitivo.

Pero si adémas le ganas al oponente sin que te reste energía o sea un Perfect al ícono se le agrega una "P" roja.





Akuma tiene un ícono especial para cuando ejecutas el Super Combo que se gasta los tres niveles de energía.





Con la inminente salida del Nintendo 64 se hace necesario contar con este nuevo Dicciomariò que permitirá que todos sepamos de qué hablamos al mencionar estos términos aparentemente muy técnicos pero que se convertirán en parte de nuestra vida diaria.



64DD — Posible nombre que se le dará al Disk Drive que próximamente saldrá como accesorio del N64. Este disco almacenará aproximadamente 64 Megabytes de información y a diferencia del CD ROM se podrá escribir en él (o sea que cada jugador pueda generar y guardar información en él), así como leer información.

ABI — *Audio Binary Interface*. La distribución que las librerías de software del N64 usan para controlar el audio microcódigo para la música y efectos de sonido.

Alias Power Animator — Paquete popular de modelaje y animación en superficie 3D **Animator** usado constantemente para la realización de efectos especiales. Alias es muy popular en la industria cinematográfica por sus efectos especiales como los que se hicieron para *Terminator II* y *Jurassic Park*. Una versión personalizada para el N64 está disponible bajo el nombre de *Project Reality Development System (**PRDS**)* o Sistema de Desarrollo para el proyecto de Realidad.

Alpha — (Referente a las imágenes representadas por puntos). Transparencia de pixeles.

Anti-Aliasing — Técnica usada para suavizar imágenes y reducir así el corte o filo "de sierra" que muchas veces se ve en las imágenes representadas por puntos. Esto se realiza dibujando puntos a los largo del filo con colores adyacentes. Esta característica está implementada en el hardware del N64 específicamente en el **RCP**.



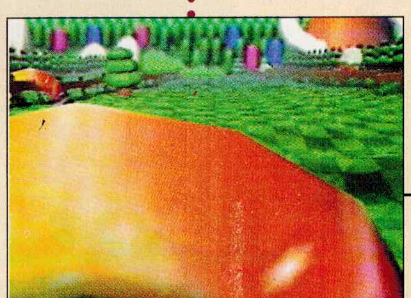
Alpha. *Sin duda en el agua es donde se aprecia mejor lo de la transparencia de los pixeles.*



*Observa como el Bowser que se ve en el suelo es un **bitmap**.*







Anti-Aliasing

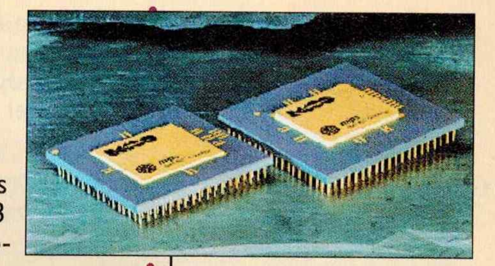
Billinear Interpolation — Una técnica usada para mejorar la apariencia de la textura de la superficie cuando es vista a una distancia dada, mezclando los colores de los texeles adyacentes. Esta característica está implementada en el hardware del N64 específicamente en el **RCP**.

Bitmap — Una imagen representada con pixeles.





Bulky Drive — Otro nombre para el **64DD**, derivado del término "bulkmedia" significa que es capaz de almacenar grandes cantidades de información.

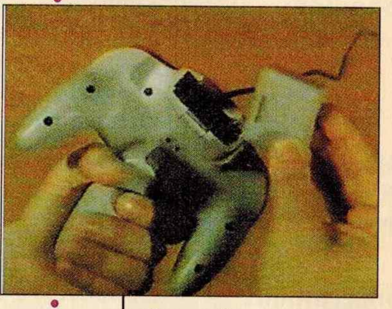


*Estos son dos **CPU's** de estaciones de trabajo **Silicon Graphics**.*

CPU — *Central Processing Unit.* Unidad Central de Procesamiento. El procesador principal en una computadora, el cual en el caso del N64 es un MIPS 4000 series 64 bit procesador operando aproximadamente a 93 MHz. Este es muy similar a los CPU's de las estaciones de trabajo de Silicon Graphics.

Clipping — El proceso de excluir las porciones de un polígono el cual está fuera del rango de la perspectiva para reducir la cantidad de información que esté siendo procesada al ejecutar el render.

Controller Pack — El cartucho de memoria (removible) que se conecta al control del N64. Usado para almacenar la información de la configuración de un juego fuera de un cartucho, la cual permitirá mayor capacidad y portabilidad de almacenamiento. Inicialmente disponible en 256 Kbit (32 Kbytes) de memoria.

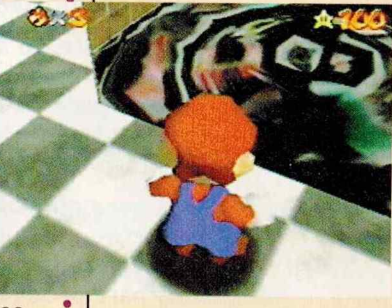


Controller Pack

Culling — El proceso de excluir polígonos los cuales están completamente fuera de la vista continua y también puede remover aquéllos que no están a la vista, así como la espalda de un cubo. Esto está hecho para reducir la cantidad de información que se necesita para ser procesada al ejecutar render.

Display List — Es una lista de comandos gráficos para crear imágenes en pantalla. Una **Display List** puede ser pre-computarizada y modificada para cada cuadro y así producir animación. El RCP del N64 usa una **Display List** para crear gráficos.

Environment Mapping



Los reflejos en líquido son bastante impresionantes en esta parte de Super Mario 64.

Dithering — Es una técnica que se usa para realzar la calidad de una imagen, incrementando aparentemente el número de colores tomando aquéllos que actualmente son usados para desplegar las imágenes. Esta característica está implementada en el N64 **RCP** graphics hardware.

Double Buffering — Técnica de animación donde dos frame buffers son usados. Un frame es desplegado en pantalla mientras el otro es rendereado, después los dos son intercambiados. Dando por resultado suavizar la animación y un alto rango de frames.

Environment Mapping — Técnica de render usada para crear una apariencia real de los reflejos en una superficie. Los reflejos en el mundo real están donde sea y evidentemente ausentes en muchos videojuegos debido a la extremadamente alta ejecución que requiere el proceso de reflejos en tiempo real. Esta característica está implementada en el N64 **RCP** graphics hardware.

Flat Shading — Renderear un polígono con un color simple y constante, cruzando su superficie

Fog



La atmósfera es un detalle muy utilizado por casi todos los juegos del N64, como en esta foto donde vemos una escena de Star Wars Shadow of the Empire.

Fog — Neblina. Una atmósfera normal de efectos, los cuales pueden ser simulados en videojuegos para proveer de realidad el panorama de objetos a distancia.
Niebla y neblina en una de las señales visibles, nosotros basados en nuestras experiencias de la vida real, determinamos que un objeto está lejos. Esta característica está implementada en el N64 **RCP** graphics hardware.

Frame Buffer — Es un área del RAM usada para almacenar los datos de los pixeles para una simple imagen (FRAME).

Frame Rate — El número de pantallas completas o cuadros dibujados por

segundo. (**FPS**). Entre más frames o pantallas por segundo haya, el movimiento será más suave. La trasmisión profesional de video (TV) opera a 30 FPS, las películas son mostradas a 24 FPS, el N^{64} puede soportar índices arriba de los 60 FPS.

GBI — *Graphics Binary Interface*. Una parte de las librerías del software del N^{64} utilizan el control de gráficas por microcódigo.

General MIDI — Un formato estándar para conectar instrumentos musicales electrónicos. Esto está soportado por la librería de software del N^{64}.

Gouraud Shading — Renderea un polígono con suaves cambios de color cruzando las caras. Cada vértice puede tener un solo color y pueden ser mezclados igualmente entre los vértices para reducir "banding" y aumentar el realismo. También llamado "smooth shading" Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

High Resolution Mode — Modo de alta resolución.Uno de los modos más comúnes del N^{64}, con 640 puntos horizontalmente y 480 verticalmente (referente al número de puntos que conforman la imagen en pantalla).

Instrument Patch (sample) — Reproductora digital de un efecto de sonido o instrumento el cual es usado por un sintetizador del N^{64} para reproducir un sonido durante el playback MIDI.

Inverse Kinematics (IK) — Un método usado para producir movimientos naturales en personajes animados, usando las matemáticas básicas vigilando el comportamiento al conectar partes y unirlas.

Level of Detail (LOD) — Una técnica de simulación visual por computadora utilizada para optimizar la velocidad del render substituyendo objetos de diferente complexión dependiendo de la distancia a la que esté el observador. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

Microcode (*µcode*) — Software que define el funcionamiento del RSP. Nintendo provee el número de diferentes módulos *microcode* para diferentes propósitos. Algunos *microcodes* son usados para producir el audio, mientras otros se utilizan para producir las gráficas. Un juego puede utilizar muchos *microcodes* diferentes durante el render de un solo frame.

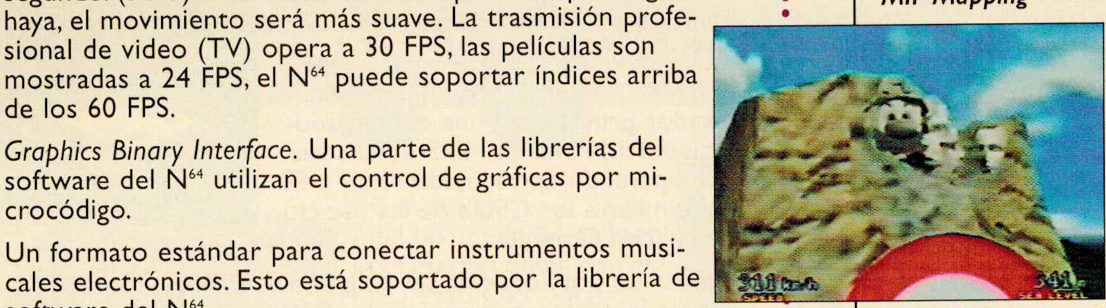
MIDI — *Musical Instrument Digital Interface*. Formato electrónico para almacenar y comunicar instrumentos y datos de notas musicales. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

MIP Mapping — *Multi in Partem (latín)*. Significa "muchas partes", esta es una técnica para incrementar la apariencia de la textura de una superficie computarizando nuevas texturas, para ser mostradas en base a la distancia del objeto y del espectador. Esto se usa para evitar molestos "ruidos visuales" o modelos en vías de desarrollo a cierta distancia, así como asegurarse que una textura vista de cerca no se vea como pixeles gigantes. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

MIPS — *Millions of Instructions per Second*. Millones de instrucciones por segundo. Unidad de medida en el proceso de una ejecución.

Morphing — Técnica de animación que se usa como transición entre dos imágenes o figuras.

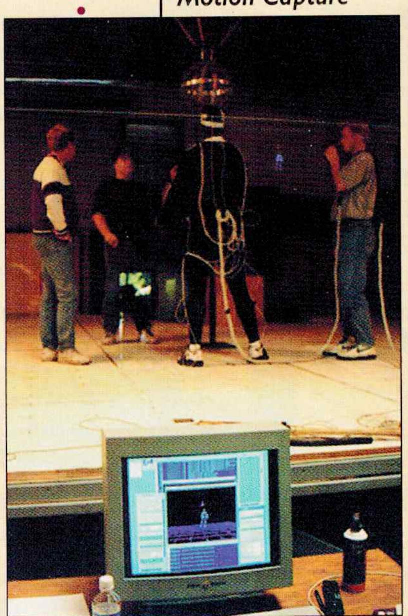
MIP Mapping





Chécate lo que le pasa a la cabeza de Mario en el bonus del cañón en Pilotwings 64 y cómo no se le notan los pixeles con todo y que la perspectiva está bastante cerca en comparación a la primera.

Motion Capture



En el juego de Ken Griffey Jr's Winning Run para SNES utilizaron Motion Capture, ahora imagínate como se verá esta misma tecnología en el nuevo juego que se prepara para el N64 de este famoso jugador.

Motion Capture Tecnología que permite que el movimiento de un humano u otras especies reales sean "capturados" a través de una computadora y entonces dar animación a modelos de 3D con fluidez natural de movimientos.

MTI *MIPS Technology Incorporated*. El diseñador de los CPU's utilizados en estaciones de trabajo Silicon Graphics y el N64. Una división de Silicon Graphics.

Multiprocessing Habilidad de un sistema que contenga más de un procesador para ejecutar procesos separados en cada uno simultáneamente. El N64 puede ejecutar procesos separados en el CPU, RSP y RDP simultáneamente, permitiéndole dibujar pixeles, producir audio y responder a los impulsos del jugador, todo esto al mismo tiempo.

Multitasking Habilidad de un sistema operativo para ejecutar 2 ó más procesos simultáneamente. El sistema operativo del N64 provee un soporte para Multitasking del **RCP**.

Multithread Técnica usada para organizar una aplicación dentro de la lógica, separada del programa la cual se ejecuta simultáneamente. La librería del software N64 y el O/S (sistema operativo) proveen del soporte para la operación del **Multithread** en el **CPU**.

N64 Emulator Board Usado para el desarrollo de juegos, un tablero que contiene todas las funciones del N64 y características para suprimir errores, los cuales pueden ser conectados dentro de una estación de trabajo de **SGI Indy**.

N64 Software Libraries Una colección de software suministrada para desarrolladores por Nintendo la cual incluye el sistema operativo del N64, microcódigo y otros módulos.

N64 Software Simulator Antes del desarrollo del tablero emulador del N64, Nintendo suministró un programa de software ("simulador") en el cual simula el N64 en un **SGI Onyx** workstation.

Nichimen Graphics N·World Una paquete de herramientas basada en un diseñador poligonal de Nichimen Graphics Inc. N·World; está dirigido a la industria de los juegos y permite al artista añadir rápidamente detalles y ver antes el modelo en el N64. Una versión especial para el N64 está disponible.

Normal Resolution Un modo de video para el N64 que provee 320 puntos horizontalmente y 240 verticalmente y que permite desplegar las imágenes en una televisión normal.

NinGen (GameGen, MultiGen) Una herramienta de modelado basada en polígonos de MultiGen Inc. Este producto es favorecido por la industria de Defensa para simulación visual y supera la creación exacta, optimizando el depliegue en 3D. Una versión especial para los desarrolladores del N64 está disponible bajo el nombre de **NinGen**.

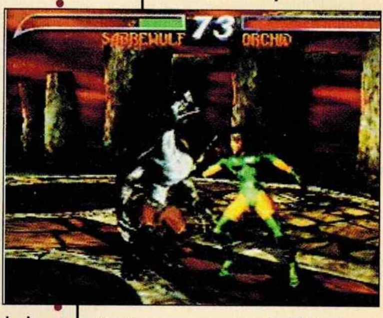
MultiGen Inc. MultiGen

Perspective-corrected texture mapping Una técnica utilizada para producir texturas más realistas, tomando en cuenta el concepto de perspectiva. Esta característica está implementada en el N64 **RCP** graphics hardware.

Pixel Un punto en la pantalla (las imágenes están presentadas a base de pixeles)

Pixel depth El número de bits usados para representar el color y alpha (transparencia) de un pixel. Un pixel depth (profundidad)de 24 bits puede presentar hasta 16.7 millones de colores diferentes.

Motion Capture



En los personajes de Killer Instinct emplearon esta tecnología para dar mayor realismo a todos los ataques y movimientos.



*La nave de Fox Mcloud es un buen ejemplo de cómo con **polígonos** das forma a objetos en 3D.*



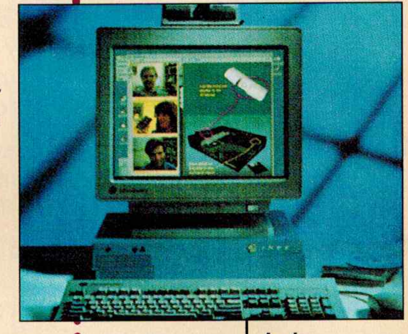
*El Pilotwing 64 es un ejemplo de **Multiprocessing** y **Multitasking**.*



*En Pilotwing 64 dan una impresionante muestra de lo que es el **Render** en tiempo real.*



Point Sampling La técnica más simple usada para mostrar la superficie de una textura a una distancia dada. Y que se utiliza muy comúnmente en PC's y otros sistemas de videojuego. Proporciona velocidad pero malos resultados. En el N64, se prefirió la interpolación bilinear o trilinear.

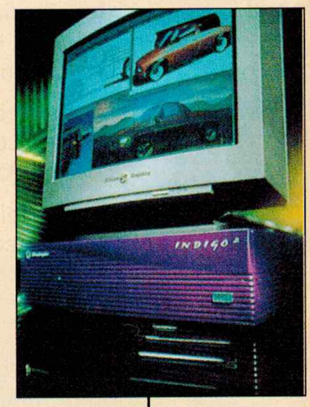


Polygon Polígono. El elemento básico 2D gracias al cual se construyen objetos 3D. Triángulos y rectángulos son normalmente los más usados.

PRDS *Project Reality Development System.* Sistema de desarrollo para el proyecto de realidad. Ver Alias Power Animator.

RAM *Random Access Memory.* Acceso a la memoria Radom. Memoria que puede ser leída y escrita en cualquier lugar. En el N64, 4 megabytes de **RD RAM** son usados en la memoria principal.

RCP *Reality Co-Processor.* Co-procesador de realidad. El corazón del N64; este *custom chip* (chip de diseño especial) ejecuta todas las gráficas y el proceso de audio.



Indy

RDP *Reality Display Processor.* Mostrador del proceso de realidad. Este procesador fue implantado sin el RCP y ejecuta todos los niveles de operación pixel, como la cartografía de texturas y anti-aliasing.

RD RAM *Rambus Dynamic RAM.* Este RAM único de Rambus, incorporado combina accesos de alta velocidad con bajo costo de dinámica RAM.

Rendering El proceso para crear una imagen en la pantalla formada de polígonos, así como texturas, luces y cosas así; es lo opuesto a desplegar gráficos y animaciones pre-computarizadas. Esto es render en tiempo real lo cual permite al jugador moverse libremente en un mundo en 3D y no en un ambiente y con una ruta pre-establecida en el programa.

Resolution El número de pixeles en cuanto a la altura y ancho de la pantalla

ROM *Read Only Memory.* Sólo lectura de memoria. Este tipo de memoria es usada en cartuchos de juegos. En breve el N64 utilizará en sus juegos 4, 8 ó 12 Megabytes de ROM.



Indigo 2

RSP *Reality Signal Processor.* Este procesador está integrado en el RCP y ejecuta todas las manipulaciones 3D y funciones de audio. Este proceso se configura vía microcódigo.

SGI *Silicon Graphics Incorporated.* Principal manufacturador de estaciones de trabajo de alto desempeño en gráficas y codiseñadores del hardware del N64 y librerías de software .

SGI Indigo 2 Línea de estaciones de trabajo de SGI de rango medio. Típicamente usada por desarrolladores de juegos para trabajo de render y animación.

SGI Indy Línea de estaciones de trabajo de SGI de rango básico. Típicamente usada por desarrolladores de juegos para programación. Esta es la estación de trabajo donde se puede jugar como invitado con el **N64 Emulator board.**

Familia Onyx

SGI Onyx Línea de estaciones de trabajo de SGI de alto rango, usadas para render complejos y simulación. Estas estaciones de trabajo son usadas extensamente para gráficas pre-rendereadas como aquellas que aparecen en DKC. Inicialmente usadas por desarrolladores para correr el **N64 software simulator** (software simulador del N64).



Specular Reflection Una técnica render la cual crea la reflexión de la luz original sobre una superficie brillante. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

Sprite Animation Técnica de animación que utiliza imágenes en 2D en movimiento. Esta clase de animación es típica de generaciones anteriores a máquinas de juegos y PC's. El N^{64} también soporta Sprite Animation, pero con características adicionales de 3D.

Texel Un pixel dentro de un mapa de texturas.

Texture Mapping El proceso de colocar una imagen bitmap (textura) dentro una superficie durante el render, así como, por ejemplo, poner una fotografía de ladrillos dentro de un polígono para crear la ilusión de una pared de ladrillo. El mapeado de texturas es esencial para crear mundos realistas de 3D.

TLMMI *Trilinear, MIP Map Interpolation.* Modo de render sofisticado que combina la Trilinear Interpolation con MIP mapping. Esto es generalmente considerado como la forma de más alta calidad en el mapeo de texturas. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

Trilinear Interpolation Una técnica render usada para incrementar la apariencia en la textura de una superficie cuando es vista a una distancia dada, mezclando los colores de texeles adyacentes de 2 mapas con texturas diferentes. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** graphics hardware.

Ultravision Un paquete de herramientas de Paradigm Simulations para ayudar en el desarrollo de juegos.

Vertex Un punto en un espacio 3D que define la esquina de uno o más polígonos.

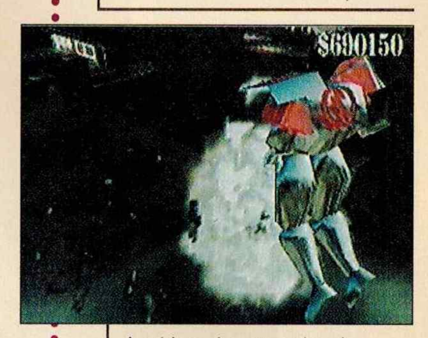
Wavetable Synthesis Una clase de síntesis musical la cual usa muestras grabadas de instrumentos actuales y dinámicamente modifica el grado y otros atributos para darle más realismo. Esta característica está implementada en el N^{64} **RCP** audio hardware.

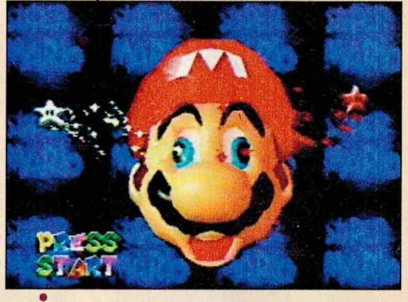
Z-Buffer Una técnica render donde la distancia del espectador (**Z**) sobre cada punto, es almacenada al ejecutar render y usada para determinar qué objetos son mostrados. Por ejemplo, si se está presentando el tablero de un auto en la pantalla, se calcula la distancia entre el espectador, la defensa del auto y ese tablero. se sabe pues que la defensa no debe mostrarse, y por lo tanto no tiene que renderearse, detrás del tabler. Esta característica está implementada en el **RCP** graphics hardware del N^{64}.

Point Sampling

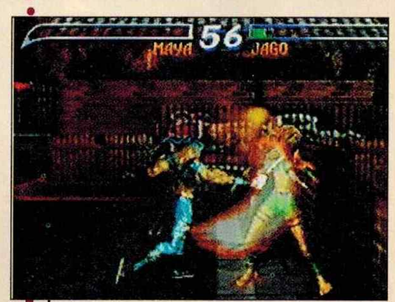


Ultimate DOOM para Mac. Checa cómo se notan los pixeles.





Aquí hay dos ejemplos de reflexión de luz, arriba un robot de Blast Corps y abajo un desconocido.



Los personajes en Killer Instinct son realmente Sprites pero el escenario está en un ambiente de 3D (los personajes se ven muy bien porque están pre-rendereados).

NINTENDO64

Vertex

Texture Mapping





FINALES

En el año 20XX, un super robot llamado Megaman fue creado. El Dr. Light creó a Megaman para detener los malvados deseos del Dr. Wily. Sin embargo, después de su derrota, el Dr. Wily creó 8 de sus propios robots para contrarrestar a Megaman.

El Dr. Wily es derrotado y escapa...



Dr. Light: ¡Oh, no! Justo después de que recibimos el último elemento ¡Wily huyó con Gamma!

Megaman va en busca del verdadero Dr. Wily

Protoman: ¿Dónde está el Dr. Wily?... Oh no, demasiado tarde.

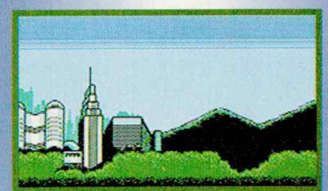
EPILOGO

Dr. Light: Megaman, has recuperado la conciencia. Te encontré tirado aquí cuando llegué. Me pregunto quién te trajo aquí. Ese silbato... ¡debió haber sido Protoman!

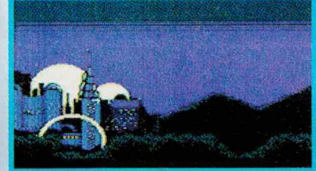


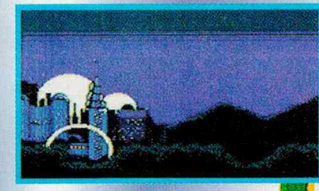
En el año 20XX

Robots familiares llamados Rock and Roll fueron creados por el maestro diseñador, el Dr. Light y disfrutaron de días pacíficos.



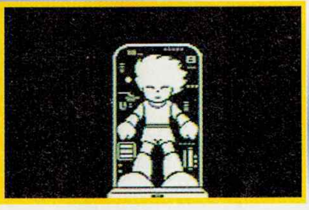
Entonces un día, los robots industriales se desmandaron en todo el mundo y éste cayó en un caos total. El Dr. Light pronto se dio cuenta que el científico loco, el Dr. Wily, estaba detrás de este nefasto hecho, pero él no sabía que hacer.







Rock, teniendo un fuerte sentido de justicia, se ofreció voluntariamente para ser convertido en un robot de pelea.



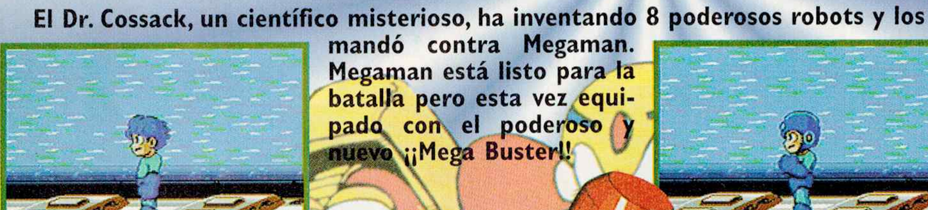
Así el súper robot Megaman nació...



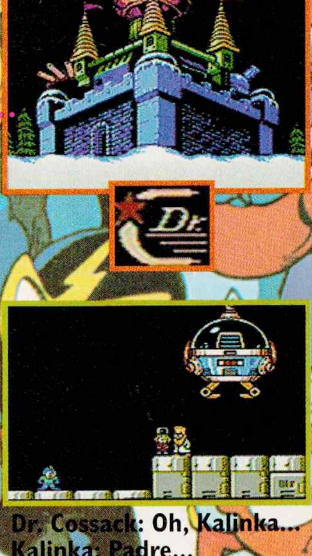


Megaman hizo añicos los planes del Dr. Wily 3 veces y la paz mundial se había mantenido hasta entonces... pero la historia se vuelve a repetir.

El Dr. Cossack, un científico misterioso, ha inventando 8 poderosos robots y los mandó contra Megaman. Megaman está listo para la batalla pero esta vez equipado con el poderoso y nuevo ¡¡Mega Buster!!

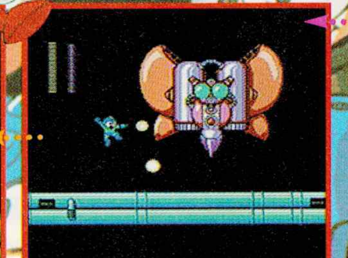














Kalinka: ¡¡Por favor Megaman no!! Mi padre de verdad, no es malvado. El Dr. Wily me tomó como rehén y obligó a mi padre a pelear contigo.
Por favor Megaman, no lastimes a mi padre más.



Dr. Cossack: Oh, Kalinka...
Kalinka: Padre...
Dr. Cossack: Megaman ¡perdóname!
Megaman: ....


Dr. Wily: ¡¡Me traicionaste Protoman!! ¡Voy a hacerte pedazos, Megaman!
DRILL MAN
BRIGHT MAN
SKULL MAN
DIVE MAN
TOAD MAN
PHARAOH MAN
RING MAN
DUST MAN
MEGA MAN 4®
Mega Man persigue al Dr. Wily
El Dr. Wily aprovecha la confusión para escapar


En el año 20XX
¡¡Una malvada armada de robots se empeñó en destruir el mundo!!
Y después de esta destrucción está...
MEGA MAN 5
...¡¿Protoman?!
Megaman llega al escondite de Protoman y se da cuenta que no es el verdadero Protoman.



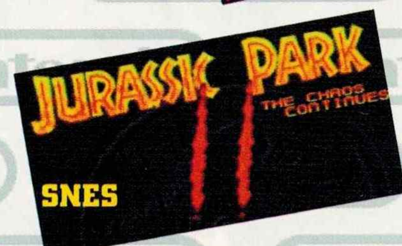
ENTONCES ENTERATE









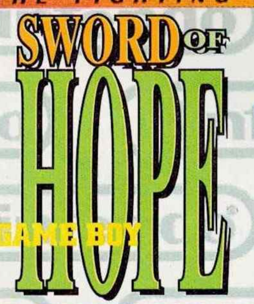




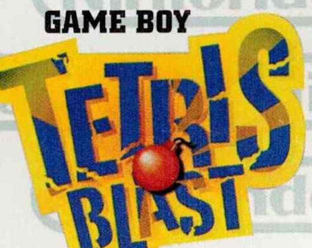












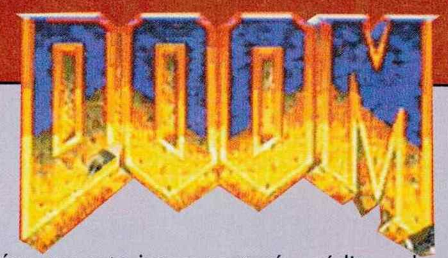


NO PIERDAS TIEMPO Y AUMENTA TU COLECCION

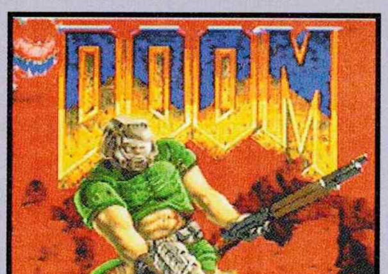
Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo




MEGA MAN 5
GRAVITY MAN
CHARGE MAN
WAVE MAN
NAPALM MAN
STONE MAN
STAR MAN
GYRO MAN
CRISTAL MAN
Aprovechando el caos, el Dr. Wily escapa..
...Protoman llegará a ayudar a Megaman.



Si tu creías que este juego no tenía créditos, checa este truco. Para empezar prende tus SNES (No, este no es el truco) y espera a que aparezca la pantalla con el logo del juego (esa que sólo dura unos cuantos segundos). Una vez que pase esto resetea el SNES.



Ahora, repite esta misma operación por 2 veces más y cuando aparezca la pantalla de presentación por cuarta ocasión lo hará junto con los créditos, los cuales serán mostrados en una forma extraña.



Miguel Antochiw "Miguelotochiw"



SUPER NES

SUPER MARIO RPG

1



Aquí tenemos a este juego por tercer mes consecutivo en el primer lugar de popularidad. En dos revistas hemos dado bastantes trucos de este juego y aunque lo dudes todavía hay muchos secretos por descubrir, por cierto, alguien nos comentó que si prendes este juego con un multiadaptador conectado, pasa algo chistoso pero no hemos podido checarlo...

KEN GRIFFEY JR'S WINNING RUN

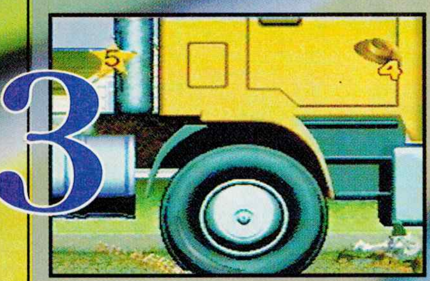
2



Definitivamente no es muy común ver juegos de deportes en los primeros sitios de la lista de popularidad, pero cuando estos son muy buenos como lo es éste, suelen durar bastante tiempo. Checa el reporte de este título en este número para saber más de él.

TOY STORY

3



Seguramente ya en su último mes en la lista de popularidad, este juego dio buena pelea y sobre todo mientras estuvo en exhibición la película. Recuerda no hacer el truco de invisibilidad que dimos hace algunos números hasta que ya no puedas pasar una escena, pues le resta bastante reto y diversión al juego.

4.- EARTHWORM JIM 2
5.- FINAL FIGHT 3
6.- WILD GUNS
7.- YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO WORLD 2
8.- REVOLUTION X
9.- MEGA MAN X3
10.- INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE

GAME BOY

TOY STORY

1



Bueno, la versión de SNES de este juego ya va de salida, pero en este sistema se apodera del primer lugar de popularidad. ¡Vaya que sí es un poco difícil acostumbrarse a la movilidad de esta versión después de haber jugado mucho tiempo la de SNES!

OLYMPIC SUMMER GAMES

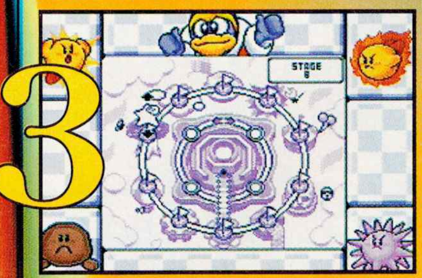
2



Seguramente debido al furor Olímpico, tenemos a este juego en el segundo lugar de popularidad. Este título hace buen uso de las cualidades del GB y para el siguiente número tendremos un análisis bastante amplio de este juego.

KIRBY'S BLOCK BALL

3

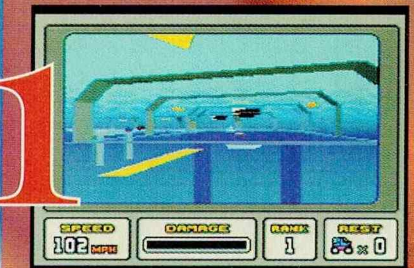


Próximamente tendremos un análisis del juego, que fue la base para éste y muchos otros del género y la verdad que sí es sorprendente cómo hemos no sólo evolucionado los juegos, sino también los videojugadores. Esto lo veremos para la siguiente edición de tu revista.

4.- POCAHONTAS
5.- DRAGONHEART
6.- KILLER INSTINCT
7.- COLLEGE SLAM
8.- MORTAL KOMBAT 3
9.- TETRIS BLAST
10.- DEFENDER / JOUST

CLASICOS NINTENDO

1 STUNT RACE FX / SNES



Cuando uno ve los juegos que se producieron para el SNES y recuerda todos los factores y noticias que había en aquel entonces acerca de la capacidad real del sistema, nosotros no dejamos de maravillarnos con simplemente imaginar qué es lo que nos espera para el N64 y que como dicen, lo que hemos visto hasta ahora no es nada.

2 T.M.N.T. II -THE ARCADE GAME- / NES



Ahora que andamos con estas ondas del N64, el control análogo y todo eso, nos acordamos con este juego de lo sorprendente que era ver una adaptación de arcade en aquel viejo sistema de 8-bit; Y para seguir con la melancolía también nos acordamos que de este juego fue nuestro primer Curso Nintensivo...

3 EARTH WORM JIM / SNES



... Cuando todavía eramos unos mozalbetes, que comenzábamos nuestra aventura editorial con aquel equipo sorprendente de 16 bit. ¡Oh sí! parece que fue ayer, cuando nuestra juventud e inexperienecia nos impulsaba a.. (nótese lo que alguien melancólico se atreve a escribir, de verdad que llega extremos peligrosos).

4.- DONKEY KONG COUNTRY / SNES

5.- F-ZERO / SNES

6.- THE LEGEND OF ZELDA / NES

7.- CONTRA III -THE ALIEN WARS- / SNES

8.- TETRIS / GB

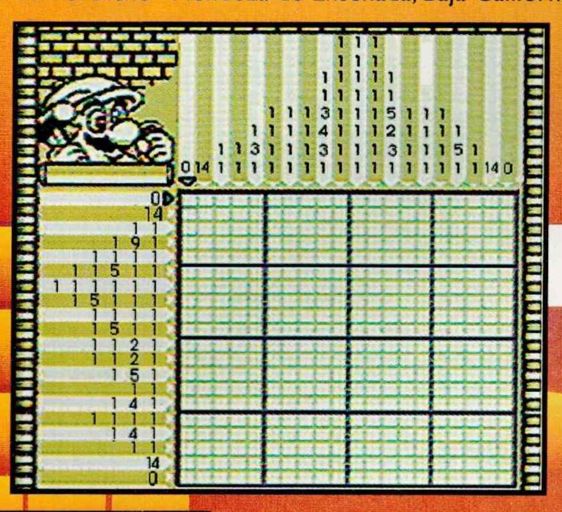
9.- CASTLEVANIA II -BELMONT'S REVENGE / SNES

10.- MEGA MAN 6 / NES

11.- PILOTWINGS / SNES

Retos Mario's Picross

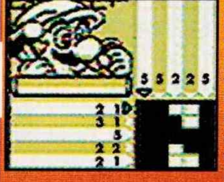
Perdón, perdón. Estás en lo cierto, el del mes pasado no es un Koopa Troopa, se trata nada más y nada menos que de Yoshi, sí esto pasa hasta en las mejores familias, aquí como te has dado cuenta, pasa seguido. Pero bueno, el reto de este mes sí que es una verdadera incógnita y nos lo manda Vladimir "el Bicho" Mendoza de Ensenada, Baja California.



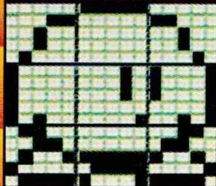
INSTRUCCIONES

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.





Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).



Solución al reto del mes de Julio

KIRBY

enviado por:
Luis A. e Isaac López Castillo

(Solución en el número de Septiembre)

RESET

¡Al fin!, después de bastante tiempo de espera, el próximo mes ya tendremos a la venta el fabuloso Nintendo 64. Para una ocasión tan especial estamos haciendo algunos cambios al formato de la revista que seguramente serán de tu agrado y que no te podemos decir porque son sorpresa, pero mientras te podemos anticipar qué es lo que vamos a tener.

PILOTWINGS 64



NINTENDO / NINTENDO 64

También aprovecharemos para dar un ligero avance de este (también) espectacular juego para el Nintendo 64. Ahí diremos cuáles son las pruebas que tiene el juego.



SUPER MARIO 64

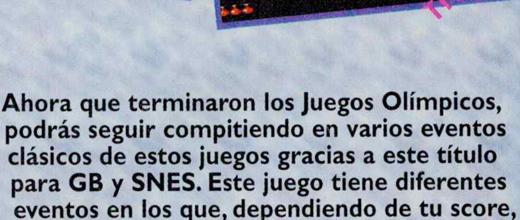
NINTENDO / NINTENDO 64

Este es un juegazo en toda la extensión de la palabra, y para el mes entrante te tendremos un análisis de uno de los primeros juegos que saldrán para el Nintendo 64. Ahí te explicaremos qué hay que hacer, cómo es que hay que hacerlo y dos o tres secretos que te serán de muchísima ayuda para este increíble juego.

PRINCE OF PERSIA 2



Para todos aquellos que gustaron del primer juego de la serie, aquí les tenemos la continuación de este título donde el Príncipe de Persia vuelve a la acción para desenmascarar al siniestro Jaffar, quien ha puesto en peligro una vez más su vida. Checa nuestro análisis de este juego para el siguiente mes.



TITUS / SNES

OLYMPIC SUMMER GAMES '96

PRACTICE

PRACTICE

Ahora que terminaron los Juegos Olímpicos, podrás seguir compitiendo en varios eventos clásicos de estos juegos gracias a este título para GB y SNES. Este juego tiene diferentes eventos en los que, dependiendo de tu score, podrás ir por las medallas.

...B-SNES

REALM



Si estás buscando un buen juego de acción para el SNES, checa nuestro siguiente número en el que analizamos a fondo este interesante título de Titus. En él tendrás que explorar diferentes mundos llenos de enemigos y monstruos peligrosos. Un juego con muy buenos gráficos que vale la pena conocer.

TITUS / SNES

Y como siempre rematamos esta sección, también tendremos nuestras secciones clásicas como Dr. Mario, S.O.S., Tips... pero ahora con un nuevo formato como lo dijimos al principio de esta sección. Tú espérala y verás que no te vas a arrepentir.



(Sindicato Internacional del Crimen), el mundo ha estado temeroso del increíble poder que tiene. M. Bison ha estado desarrollando la droga sintética, "DOLL". él planea ganar el poder para gobernar al mundo y está usando a Shad para su propósito.

Fecha de nacimiento: Desconocida
Altura: 1.87 mts.
Peso: No lo quiere decir
Tipo de Sangre: A
Aficiones: Dominar al mundo
Odios: La debilidad y los seguidores incompetentes

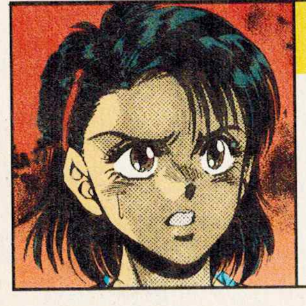






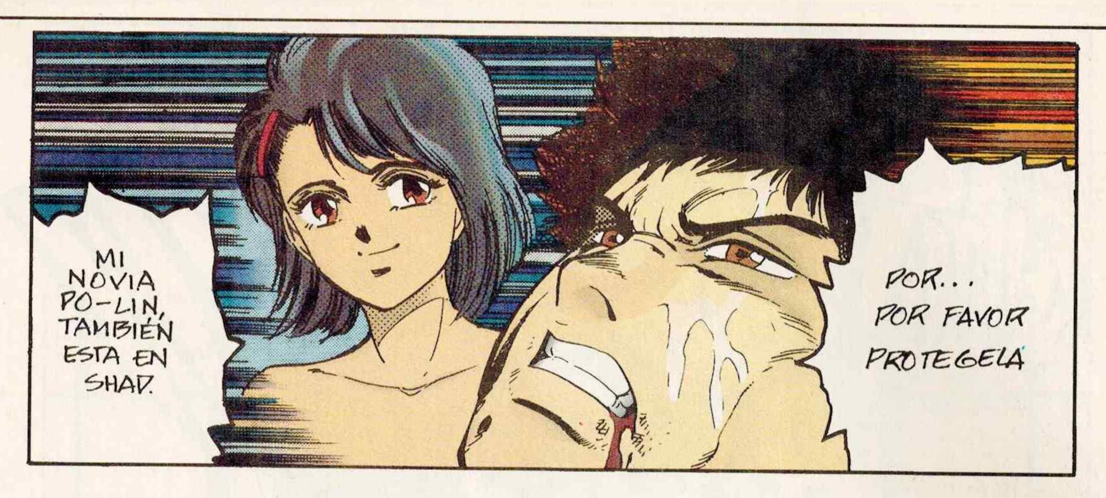


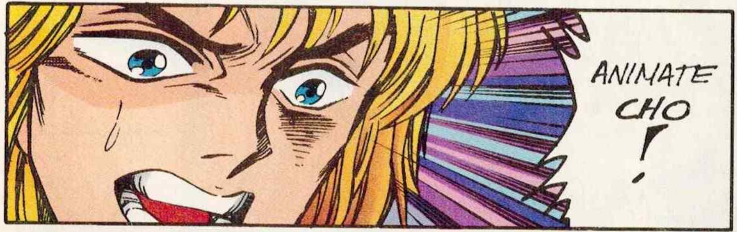




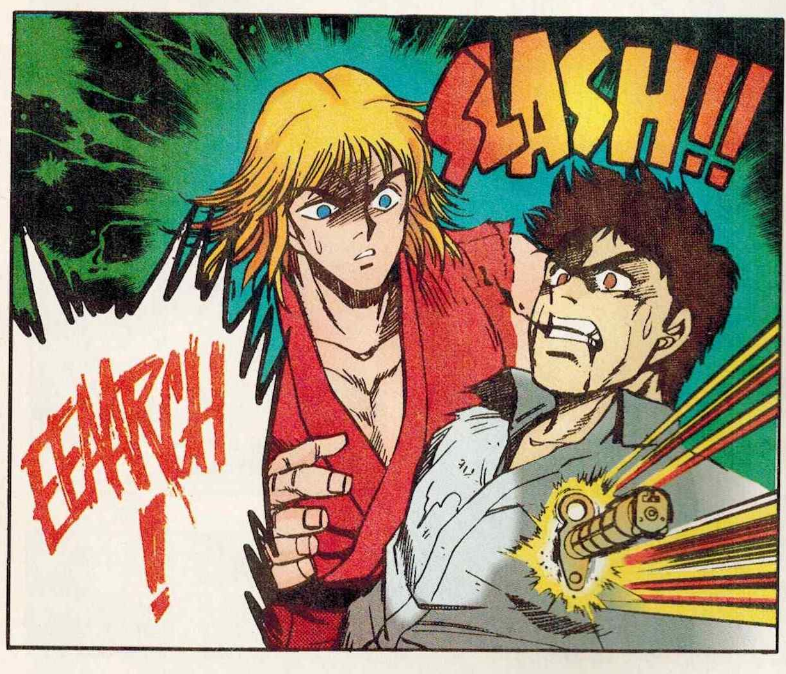
PO-LIN

Po-lin y su hermano Wong-mei están haciendo lo mejor que pueden para mantener el Restaurant Peking en el distrito del pueblo de china en la Isla artificial de Shad. Sus padres inmigraron a Shad durante el tiempo en el que se desarrollaba. Al morir sus padres, les dejaron una enorme deuda con el





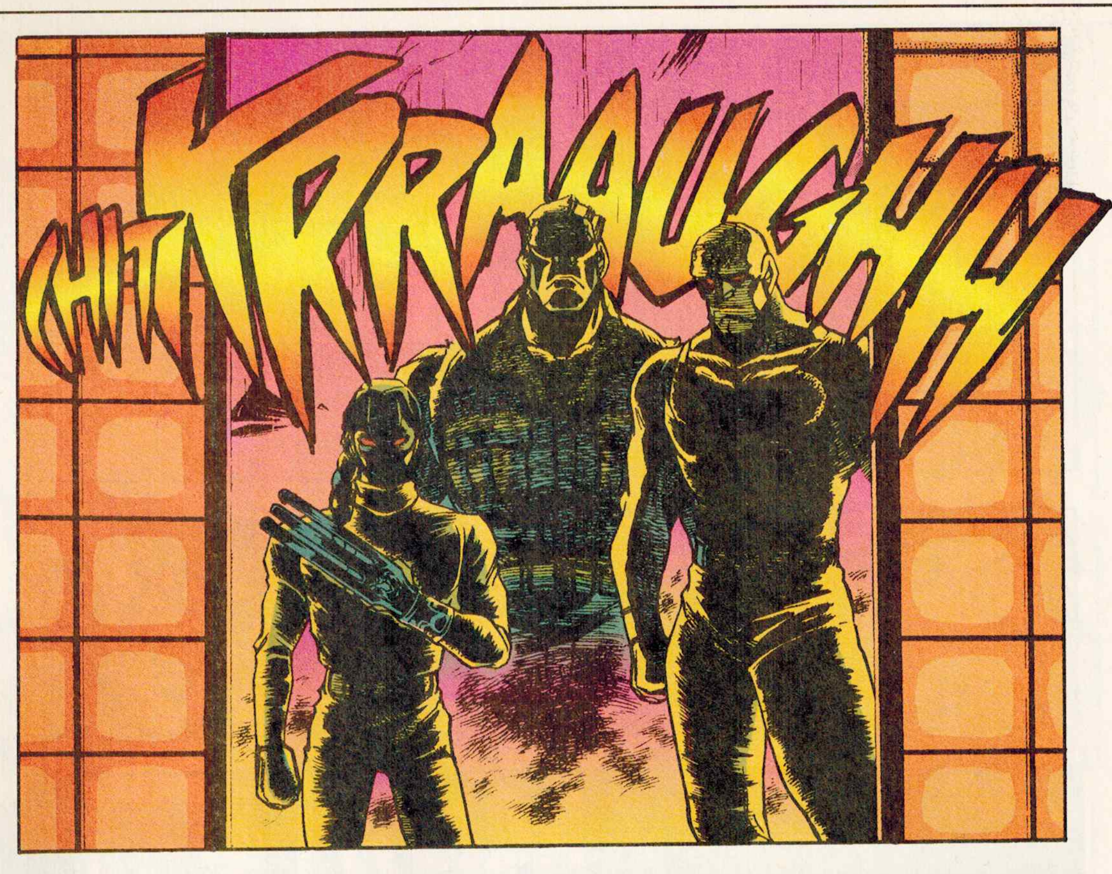


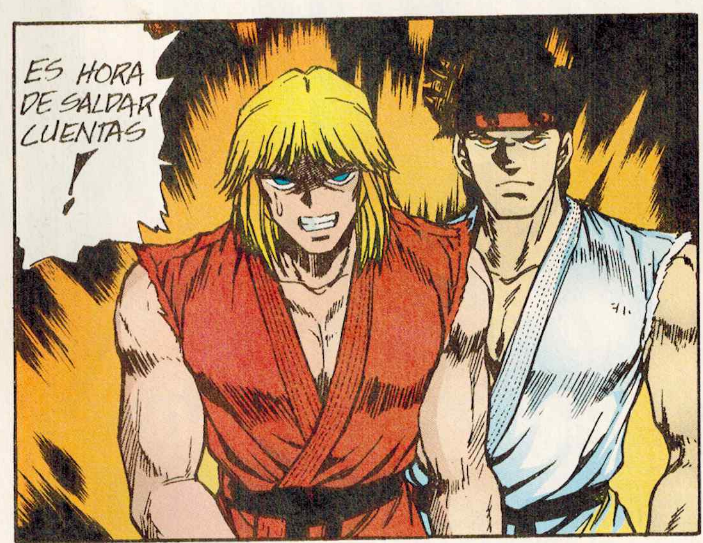




restaurant. Es cuando llegó a Shad el maravilloso Ryu y los rescató. Po-lin tuvo un novio quien fue un peleador de la calle con el nombre de Cho, pero misteriosamente desapareció.

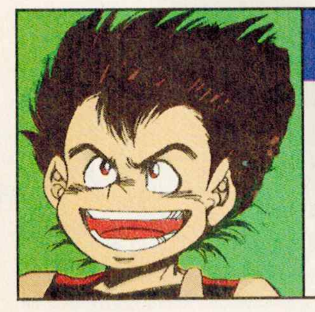
Fecha de nacimiento: 8-9-71
Altura: 1.62 mts.
Peso: No lo dice
Tipo de Sangre: O
Aficiones: Cho
Odios: M. Bison











WONG-MEI

Wong-mei vive con su hermana en el Restaurant Peking en el distrito del pueblo Chino en Shad. El es joven pero su arte para cocinar es tan bueno que ha logrado mantener el Restaurant desde que sus padres murieron. Desde entonces su hermana tiene la responsabilidad de cuidar a Wong-mei.



Adoptó a Ryu como su honorable hermano desde que salvó el restaurant de manos de los gangsters de Balrog quien estuvo tratando de sacarlos. A pesar de que Wong-mei es muy joven es muy maduro.

Fecha de nacimiento: 1-9-83
Altura: 1.39 mts.
Peso: 31.760
Tipo de Sangre: 0
Aficiones: Cocinar
Odios: A los gangsters

WHA
DOOM
KRAK
KERK
BZZ
BZZZZ



GOUKEN

Gouken es un monje luchador quien vive en un templo profundo en las montañas de Japón. El es un guerrero, estudiante y filósofo. Es un buscador de la verdad y el honor. Cuando él fue contratado por Ryu y Ken, quienes querían ser sus discípulos, él los llevo a su templo y los entrenó en ejercicios Kempo.



Se cree que es mayor de los 60 años, pero su edad actual y su historia son desconocidos. El es un maestro en Hadoken y Shoryuken. Se ha pasado la vida buscando respuesta a esta pregunta, ¿Cuál es el significado de un verdadero guerrero?

Fecha de nacimiento: Desconocida
Altura: Desconocida
Peso: Desconocido
Tipo de Sangre: Desconocida
Aficiones: Desconocidas
Odios: Desconocidos







Los competidores avanzan hacia la Gran Pelea tal como la ley de la naturaleza separa la fuerza de la debilidad. Ken parece tener un pasado misterioso, el cual de alguna forma comparte con Ryu. Gouken hizo su primera aparición como un monje montañez. Ryu rehace su historia de un conflicto con M. Bison durante un entrenamiento en las montañas. ¿ A donde llevará todo esto ? No te pierdas el próximo número SHO-RYU-KEN



Nestlé®

Quik®

DEMASIADO RICO PARA TOMARSE DESPACIO

Ya tienes 3 de las 5 palabras secretas, busca las 2 últimas en el próximo anuncio. Recuerda que sólo tú podrás ayudar al conejo Quik y a sus amigos a escapar de los marcianos.

TOMALO CON LECHE


MMMMM!!!
MIRINDA
SABE MEJOR
COME FRUTAS Y VERDURAS.